2121F

Advanced Dungeons & Dragons™

2nd Edition

Accessoire

Recueil de Magie

par Cook, Findley, Herring, Kubasik, Sargent et Swan

Ce supplément pour la 2ème Édition du jeu AD&D® détaille des centaines de nouveaux sorts pour les magiciens et les prêtres, ainsi que des douzaines de nouveaux objets magiques. Le *Recueil de Magie* révèle des effets magiques spectaculaires, destinés aux Maîtres de Donjon comme aux joueurs !

TSR Inc.™

Easley

Advanced Dungeons & Dragons™
2nd Edition

Accessoire de jeu officiel

Recueil de Magie

Nouveaux sorts et objets magiques pour les classes de prêtre et de magicien !



TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147, U.S.A.

TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Distribué sur le marché du livre par Random House Inc. et au Canada par Random Houseof Canada, Ltd.
Distribué sur le marché du jeu et du jouet par des distributeurs régionaux.
Distribué sur le marché du jeu et du jouet au Royaume-Uni par TSR Ltd.

1 873799 26 8



Avertissement

Ouf, un autre grand projet derrière moi ! Je n'avais pas réalisé en commençant à travailler sur le *Recueil de Magie* que cela allait devenir une telle entreprise. Après tout, cela paraissait simple. Mais je peux vous dire maintenant que j'ai connu mieux.

Tout commença avec un commentaire apparemment innocent du genre : "Il y a quelques vides dans les listes de sorts des magiciens et des prêtres. Peut-être devrions-nous faire quelque chose à ce sujet". Je ne sais pas si c'est moi qui ait dit cela ou si c'est l'idée de quelqu'un d'autre, mais c'était juste. Je le savais car j'avais pu le voir clairement quand le *Manuel des Joueurs* de la 2ème édition avait été fini.

Ces vides n'étaient pas des gouffres béants dans le système de jeu. C'était des détails comme "Qu'est-ce que ça serait sympa d'avoir un sort qui fasse X — ou Y ou Z, ou quoi que ce soit d'autre". Parfois il s'agissait de chose aidant à expliquer les bizarreries que les gens mettent toujours dans leurs aventures ou de petites retouches qui arrondiraient les angles aussi bien pour les joueurs que pour les MD. Le *Recueil de Magie* pouvait être l'endroit idéal pour amener certaines de ces idées dans AD&D®. Des mois plus tard (car des mois passent toujours entre l'idée et sa réalisation), il était temps de rendre tout cela réel.

C'est à ce moment que j'ai découvert les éléments qui clochaient dans cette grande idée — deux en particulier. D'une part, remplir un livre avec une collection disparate de sorts n'était pas suffisant. De combien de variantes de *boule de feu*, d'*éclair* et de *confusion* a-t-on réellement besoin ? D'autre part, un livre assemblant des morceaux isolés ne serait pas assez excitant pour un concepteur de jeu ou pour des joueurs. Le *Recueil de Magie* avait besoin de quelque chose — quelque chose d'accrocheur — pour le rendre intéressant.

Il en résulte que ce livre est plus qu'une simple collection de sorts. Il y a de nombreuses nouvelles idées au sujet des types et des utilisations de la magie dans ces pages — magie entropique, magie chorale, magie votive, élémentalistes, etc. Enfin, le *Recueil de Magie* offre autre chose que des sorts — il donne de l'ampleur et de la portée aux magiciens et aux prêtres. Par de nombreux côtés, c'est un bref coup d'œil dans la boîte de Pandore de la magie.

Au-dessus de tous ces problèmes se trouvait un problème de santé mentale. Si j'avais dû remplir seul toutes ces pages avec des sorts et des objets magiques, je vous écrirai à l'heure actuelle de l'asile. Il n'y avait pas de moyen pour que je puisse créer tous ces nouveaux sorts en restant sain d'esprit. C'est pourquoi il y a une cohorte de concepteurs cités dans les crédits. Partant souvent des mes idées et suggestions les plus ténues, ces conspirateurs créatifs produisirent une grande variété de sorts et d'objets. Après avoir éliminé les sorts trop similaires dans la forme et dans la fonction, je peux vous offrir le meilleur et la diversité de six créateurs, au lieu d'un seul !

Nous espérons, les autres concepteurs et moi-même, que vous trouverez le *Recueil de Magie* amusant et utile. Laissez-le être votre guide pour voir jusqu'où peuvent aller les magiciens et les prêtres dans AD&D®.

David Cook

Février 1991

Table des matières

Crédits

Conception : David Cook (magie entropique, magie pieuse)
Nigel Findley (Nombres, Pensée, Guerre)
Anthony Herring (élémentalistes, sorts supplémentaires)
Christopher Kubasik (Chaos, Loi)
Supervision et développement : David Cook
Correction et développements supplémentaires : Anne Brown
Relecture : Anne Brown, Rob King, Dori Watry
Illustration de couverture : Jeff Easley
Illustrations en noir et blanc : Stephen Fabian
Illustrations en couleur : Brom, Clyde Caldwell, Carol Heyer, John et Laura Lakey, Roger Loveless
Icones : Stephen Sullivan
Conception graphique : Stephanie Tabat
Production : Sarah Feggestad
Titre original : Tome of Magic
Traduction française : Jérôme Dumec
Correction/révision de la version française : Luc Masset
Maquette : Hexagonal



Un apprenti se tient dans le laboratoire de son ancien maître magicien. Les yeux du jeune homme errent sur les tables encombrées d'alambics, de cornues, de gobelets, d'ailes de chauve-souris et de flacons, puis sur les étagères de parchemins et de livres. Un vieux volume moisi, avec une reliure en cuir vert craquelé et des charnières brillantes en argent attire son attention. Son maître étant quelque part ailleurs, l'étudiant curieux tire le lourd volume de l'étagère et, d'un souffle, enlève une épaisse couche de poussière. "Recueil de Magie" *lit-il, inscrit en lettres d'argent sur la fragile couverture.*

L'apprenti ne peut croire à sa découverte. Il n'avait jamais vu ce livre avant. Quels secrets son maître lui avait-il cachés ? quels secrets allait-il découvrir à l'intérieur ? Il ouvre de ses doigts tremblants la couverture cassante.

"Hum ! Oh jeune homme ! peut-être es-tu insatisfait de mon enseignement et chercherais-tu un autre maître ?" tonne la voix du maître derrière l'apprenti. Le jeune sursaute et referme précipitamment la couverture. Se retournant, il sourit, embarrassé, à son maître.

Le vieux magicien, chauve et corpulent, prend le livre des mains de son apprenti. "Avant que tu puisses apprendre des secrets comme ceux-ci, tu dois d'abord maîtriser les bases, événement dont je doute parfois qu'il se réalise jamais. Maintenant, dis-moi quelles sont les trois Gesticulations Supérieures utilisées dans un sort de lumière *?" Le magicien glisse adroitement le grimoire à sa place sur l'étagère en même temps qu'il prononce ces paroles.*

Troublé, l'apprenti balbutie ce qui semble être une réponse élémentaire. Mais dans son cœur, il sait qu'un jour il lira les secrets de ce recueil.

Ce jour est arrivé !

Comment utiliser ce livre

Avec plus de deux cents nouveaux sorts pour les magiciens et les prêtres et une horde d'objets magiques inédits, la question de savoir comment utiliser ce livre peut sembler tout à fait superflue à la plupart des joueurs. Il faut simplement en fait ouvrir les pages, choisir des sorts et des objets magiques et les intégrer dans une campagne.

Bien sûr, vous pouvez procéder ainsi, mais, en choisissant cette méthode, vous passerez à côté des nombreuses possibilités et extensions offertes par le *Recueil de Magie*. Il peut apparaître à première vue comme étant juste une collection de sorts et d'objets magiques. Mais il contient de nouvelles règles et des éléments d'approfondissement.

Ce volume introduit un nouveau type de magicien, des spécialisations étendues, de nouvelles Sphères pour les prêtres et de nouvelles variations sur la magie de ces derniers. Ces règles peuvent influencer une campagne plus qu'il n'y paraît au premier abord. Pour bénéficier de la plupart de ces extensions, le MD doit considérer avec attention la manière d'introduire et d'utiliser ces nouveaux sorts.

A qui est-il destiné ?

Ce livre a été écrit avec aussi bien les joueurs que les MD à l'esprit. Les Maîtres de Donjon qui empêchent les joueurs de consulter ce livre rendent un mauvais service au jeu. De même, les joueurs qui souhaitent lire ce livre seulement pour connaître les nouveaux objets ont raté un épisode. Les joueurs et les MD peuvent utiliser ce livre pour améliorer et étendre le jeu.

Magiciens

Dans le monde de jeu des magiciens, il y a deux ajouts significatifs — la magie entropique et les élémentalistes. La première est un nouveau type étrange de pouvoir magique, à peine exploré et étudié pour la première fois. Les entropistes sont rares et exotiques. Bien avant de rencontrer un tel magicien, les personnages peuvent en avoir entendu parler par des rumeurs, à propos d'une nouvelle sorte de sorciers, répandues par des voyageurs revenant de lointains pays. Bien sûr, tout aventurier sait que ces informations tendent à être exagérées — tenant plus de l'imaginaire que du réel.

C'est sous la forme d'un PNJ qu'un MD peut faire la meilleure présentation de la première apparition d'un entropiste. Ce dernier peut se joindre au groupe brièvement ou peut constituer une source d'aventures. Il ne devrait pas être un compagnon d'armes ou un engagé, mais quelqu'un d'égal ou supérieur aux PJ. Cela donne aux joueurs l'opportunité d'explorer les merveilles (et les horreurs) de la magie entropique avant de s'y plonger. Après que les personnages aient appris quelque chose sur cette étrange magie, des personnages-joueurs entropistes peuvent être introduits, peut-être en tant qu'apprenti du même PNJ. Progressivement ces nouveaux mages deviendront des membres acceptés du monde de campagne.

Les élémentalistes peuvent être introduits de la même manière, bien que leur arrivée semblera sans doute moins mystérieuse. La première apparition d'un spécialiste pourrait se faire sous la forme d'une école ou d'une guilde dans une ville proche, établie par un élémentaliste venu d'un pays lointain (où une telle magie est courante). Le magicien nouvellement établi peut vraisemblablement être à la recherche d'un apprenti ; de nouveaux personnages peuvent se joindre à l'école. Bien sûr, des mages déjà établis peuvent trouver un intérêt (positif ou négatif) à ses activités.

Les prêtres

L'introduction de nouvelles Sphères de prêtre peut poser un problème logique dans certaines campagnes — si une Puissance existante a une influence sur une certaine Sphère, pourquoi ses prêtres n'ont jamais eu accès auparavant aux sorts correspondants ? comment pourraient-ils un matin se réveiller et soudainement avoir accès à des sorts qu'ils n'ont jamais vus avant ?

Le MD à le choix entre plusieurs solutions. La première est la plus efficace avec des Sphères ésotériques comme Pensée et Nombres. Dans ce cas, peu de Puissances, si tant est qu'il y en ait, ont accès à ces Sphères. En fait, des prêtres arrivent (comme les entropistes) de terres lointaines répandant la parole de leurs dieux. Ces prêtres PNJ ont d'étranges pouvoirs jamais vus auparavant. Dans certains endroits ils peuvent être acceptés, tandis que dans d'autres ils peuvent être chassés avec violence. Quand un nouveau personnage-joueur est créé, cette "nouvelle" foi devient une option avec tous ses avantages et inconvénients.

Une autre explication, particulièrement utile pour les Sphères de Guerre et de Vigilance, est que la Puissance a toujours eu accès à ces sorts, mais n'a jamais eu le besoin de les accorder. Une divinité de la guerre peut raisonnablement retenir les sorts de la Sphère de Guerre jusqu'à ce qu'une menace de conflit existe. Pour introduire la Sphère de Guerre dans la campagne, le MD a simplement besoin de créer une petite tension frontalière et une concentration de troupes — le parfait environnement pour de nombreuses aventures.

Certaines divinités peuvent être trop discrètes ou éloignées pour être impliquées dans les affaires des hommes jusqu'à ce que le besoin s'en fasse sentir. Cela est particulièrement approprié pour les Sphères de Loi et de Chaos. Un changement dans "l'harmonie de l'univers" peut justifier l'attention de ces Puissances pour "remettre les choses dans l'ordre".

L'introduction de subdivisions dans la Sphère élémentaire peut être effectuée de la même manière. Des prêtres étrangers peuvent entrer dans la région de la campagne et introduire ce concept. Des prêtres existants peuvent découvrir que leurs divinités prennent soudainement un intérêt plus actif au niveau de leurs sorts. Des conflits ou des rivalités sur les plans élémentaires peuvent être utilisés pour justifier une adhésion rigide à un élément particulier. Un dieu du feu, sentant le pouvoir montant d'un dieu de la mer, peut exiger une allégeance élémentaire stricte pour récompenser les dévotions de ses prêtres.

De tous les nouveaux éléments concernant les prêtres, les sorts de quête sont les plus faciles à introduire. Ils sont donnés par le MD uniquement quand des conditions spéciales le justifient. Il est donc facile d'expliquer que les conditions n'ont jamais été réunies jusque là pour avoir ces sorts.

Objets magiques

De tous les nouveaux éléments de ce livre, ce sont les objets magiques qui nécessitent le moins d'efforts pour être introduits. Nombre d'entre eux peuvent simplement être découverts dans un trésor nouvellement gagné. Dans ce cas, les MD sont encouragés à ne pas révéler tous les pouvoirs des objets découverts. Les joueurs devraient plutôt être forcés à résoudre l'énigme ainsi posée. Les personnages trouvent par exemple une plume magique. Que fait elle ? comment l'utilise-t-on ? Répondre à ces questions peut constituer un but que les joueurs peuvent donner à leurs personnages. Après avoir dépensé du temps, des sorts et de l'argent en recherche et au bout, peut-être, d'autres aventures, les personnages peuvent découvrir qu'ils possèdent une *plume de la Loi*.

Une autre méthode logique et efficace d'introduire des objets magiques jamais vus auparavant est de les mettre en possession de PNJ. Ainsi un entropiste peut posséder un *bâtonnet de distorsion* et un élémentaliste une *baguette des corridors*.

Patience, Patience

Les joueurs et les MD doivent se rappeler que l'existence du *Recueil de Magie* ne signifie pas que tout ce qu'il contient doit être intégré en vrac dans le jeu. Si le besoin d'un sort particulier n'existe pas encore, ne vous tourmentez pas. Tôt ou tard, un joueur ou un MD découvrira qu'il s'adapte parfaitement à ses besoins. Utilisé de manière appropriée, le *Recueil de Magie* deviendra une source de surprises et d'inspirations pour de nombreuses aventures futures.

Nouvelles règles pour les magiciens

Les mages et la magie, petits et grands, sont un élément clé d'une campagne fantastique. Même dotés de considérables pouvoirs, les mages ont toujours de vastes horizons à explorer. Le *Recueil de Magie* n'en aborde qu'une faible portion — magie entropique, spécialistes des éléments et métamagie.

Magie entropique

Une des découvertes les plus nouvelles des grands pays des Royaumes Oubliés est la magie entropique. Originellement considérée comme à peine plus qu'un dérivé malheureux d'une lutte épique entre les dieux de ce monde, les effets étranges des terres entropiques (telles que ces zones affectées par la magie entropique sont connues) ont attiré l'attention de nombreux magiciens curieux ou érudits.

En général, deux types de magicien sont attirés par ces zones étranges. Les premiers sont les chercheurs : des magiciens voués à l'étude des fonde-



ments théoriques de la magie. Pour eux, les zones entropiques exposent des secrets longuement dissimulés de l'univers magique et donnent de nouveaux aperçus sur la manière dont l'énergie magique fonctionne. Une théorie de la magie aléatoire s'est développée à partir de leurs travaux — s'opposant aux écoles traditionnelles.

Le second type de magiciens attiré dans les terres de l'entropie se montre bien moins rigoureux et méthodique. Ces lanceurs de sorts sont attirés par l'incertitude et l'aléa véritables des terres entropiques. De tels mages cherchent à incorporer la magie entropique dans leurs sorts en combinant la magie traditionnelle et les nouvelles théories de la magie aléatoire, intégrant une dose de leur propre nature chaotique en guise de touche finale. Ces magiciens sont les vrais entropistes qui ont été vus récemment dans divers pays.

Bien qu'initialement découvert et approfondi sur Toril, le monde de campagne des Forgoten Realms®, l'art de la magie entropique s'est rapidement répandu dans d'autres lieux. Les entropistes, par le biais de la téléportation, du *spelljamming*, du voyage interplanaire et même de la marche, ont porté les préceptes de la magie entropique dans des pays et des mondes bien loin de Toril.

Les entropistes

Avec la découverte de la magie entropique sont apparus des magiciens s'étant consacrés à son étude. Comme leurs frères spécialisés traditionnels, les entropistes se sont lancés dans une intense étude d'un seul aspect de la magie. Il en résulte des bénéfices et des restrictions inhérents à leurs pouvoirs. La magie entropique est si différente de la magie traditionnelle que seuls ceux qui se sont consacrés à son étude peuvent l'utiliser : aucun autre magicien, à part un entropiste, peut tenter d'utiliser des sorts de la magie entropique.

Les entropistes ne sont pas du tout des magiciens spécialisés — du moins au sens traditionnel du terme. Ils n'étudient pas dans le cadre d'une école. En fait, leurs recherches dans de nouvelles théories de la magie entropique leur font aborder tous les domaines. La magie entropique a des forces dans certains domaines (en particulier la divination et l'évocation), mais elle n'est pas aussi confinée qu'une école de magie. Les pratiquants de la magie entropique claironnent fièrement que la large base et la flexibilité de leur art sont ses grands avantages.

Bien sûr, ces mêmes avocats sont prompts à en minimiser les inconvénients. Tout d'abord et avant tout, c'est une magie instable. En de rares occasions, n'importe quel sort peut avoir des effets dangereux et imprévisibles, comprenant aussi bien des contrecoups que la création de résultats entièrement différents de ceux désirés. Plus couramment, la magnitude d'un sort — portée, durée, zone d'effet, ou même dégâts — peut fluctuer d'un lancement à l'autre. Les sorts lancés par les entropistes sont intrinsèquement imprévisibles.

Seuls les personnages avec une Intelligence de 16 ou plus ont les capacités de devenir des entropistes. Les théories de la magie entropique défrichent de nouvelles terres, et seuls les personnages d'une intelligence élevée sont capables de déchiffrer les circonvolutions théoriques de ses arcanes métamathématiques. Bien que la magie entropique soit superficiellement chaotique, son étude nécessite de l'assiduité et de l'application.

Il n'y a pas de restriction concernant l'alignement d'un entropiste. Les limitations raciales sont les mêmes que pour un magicien ; ainsi seuls les humains, les elfes et les demi-elfes peuvent choisir cette classe. Les gnomes ont certains talents magiques mais manquent du socle étendu de compétences et de connaissances nécessaires pour maîtriser cette nouvelle matière.

Les entropistes sont liés par les restrictions normales applicables à tous les magiciens concernant les armes et les armures. Ils utilisent le même TAC0 et les mêmes jets de sauvegarde que les magiciens traditionnels. Leur progression en niveau se fait selon les tables de niveaux d'expérience et de progression en sort des magiciens (Tables 20 et 21 du *Manuel des Joueurs*).

Les entropistes ont plusieurs capacités et restrictions. Comme les spécialistes, ils sont capables de mémoriser un sort supplémentaire par niveau de sort. Ce sort doit être un sort de magie entropique, bien qu'il puisse appartenir à n'importe quelle école. Les entropistes n'ont pas d'écoles opposées comme les spécialistes.

Ils reçoivent un bonus de +10% quand ils apprennent un nouveau sort de magie entropique et une pénalité de -5% pour les autres sorts. Comme la magie entropique est d'une certaine manière “rapide et instable”, les entropistes peuvent rechercher de nouveaux sorts comme si ces derniers étaient inférieurs d'un niveau à leur niveau réel, diminuant la somme de temps et d'argent nécessaire à la création de nouveaux sorts.

Certains objets magiques connaissent des difficultés dans les mains d'un entropiste. Cela est dû à sa compréhension du processus aléatoire qui lui donne son pouvoir. Le cas le plus notable est la *baguette prodigieuse*. L'entropiste a 50% de chances de contrôler la baguette, étant autorisé à utiliser les charges de celle-ci pour lancer des sorts qu'il connait déjà (mais ils n'ont pas besoin d'être mémorisés). Le nombre de charges utilisé par la baguette est égal au niveau du sort désiré. Si la tentative échoue, une seule charge est utilisée et un effet aléatoire est généré.

L'entropiste peut contrôler les objets suivants une fois sur deux, lui permettant ainsi de choisir le résul-



tat de l'objet plutôt que de compter sur la chance : *amulette des plans, sac de haricots, sac à malice, jeu d'illusions, cartes merveilleuses* et le *puits des mondes.*

Variations de niveau

L'aspect le plus largement compris des pouvoirs d'un entropiste est son approche des sorts. Le travail de l'entropiste avec les principes d'incertitude affecte tous les sorts ayant une variabilité selon le niveau (portée, durée, zone d'effet ou dégâts). Chaque fois qu'un entropiste utilise un tel sort, il détermine aléatoirement le niveau final de lancement du sort. Ce sort peut fonctionner à un niveau inférieur, identique ou supérieur à son niveau normal. Le degré de variation dépend du niveau véritable du lanceur, comme le montre la Table 1 : Variation du niveau.

Pour déterminer le niveau de lancement du sort, le joueur doit lancer 1d20 juste avant de l'utiliser. La variation par rapport au niveau actuel du lanceur est déterminée par l'intersection de la ligne correspondant au niveau véritable du lanceur et de la colonne correspondant au résultat du jet de dé. (La notion de niveau véritable se réfère au niveau d'expérience actuel de l'entropiste). Si le résultat est un nombre positif, le nombre est ajouté au niveau véritable du lanceur pour le lancement du sort. Dans le cas contraire, la valeur est retranchée de son niveau actuel. Si le résultat est zéro, le sort est lancé normalement. La variation du pouvoir du sort n'a pas d'effet permanent sur le niveau d'expérience du mage ou sur sa capacité de lancement de sorts.

Par exemple, Theos, entropiste du 7ème niveau, lance une *boule de feu*. Il souhaite qu'elle fasse effet à 70 mètres de là, où se trouve une bande d'orques en progression. Ce sort a une variabilité de niveau pour la portée (10 m + 10 m/niv.) et les dégâts (1d6/niv). Un jet de dé est fait sur la Table de variation du niveau. Un résultat de 19 indique une variation de +3. La boule de feu fonctionne comme si elle était lancée par un magicien du 10ème niveau (7 + 3) et atteint facilement sa cible, provoquant 10d6 points de dégâts. Si la variation de niveau avait été de -3 (jet de dé de 2), le sort aurait fonctionné comme s'il avait été du 4ème niveau. Dans ce cas, la boule de feu serait tombée bien loin de son but, puisque sa portée maximum aurait été de 50 mètres (10 m +10 m x 4)

Un effet supplémentaire peut intervenir en lançant des sorts à variabilité de niveau. Si le résultat de la Table 1 est en gras, le lanceur a par inadvertance créé un "hiatus" dans le sort en plus de ses effets. Un hiatus ouvre brièvement un passage par lequel de l'énergie magique brute se déverse. Cette énergie est totalement incontrôlée par les actions du lanceur de sorts. Le résultat, souvent spectaculaire, est rarement ce que le lanceur voulait et est parfois une version plus petite ou plus grande du sort désiré. D'autres fois, d'improbables résultats extravagants interviennent. Des chants remplissent les airs, des gens peuvent apparaître de nulle part ou le sol peut devenir une mare graisseuse. Quoi qu'il se passe, c'est de l'essence d'entropie.

Quand un hiatus intervient, le MD doit consulter la Table 2. A la différence d'autres exemples dans AD&D® dans lesquels le MD est encouragé à choisir un résultat approprié, les hiatus sont mieux déterminés par un résultat aléatoire. Choisir intentionnellement un résultat fausse la nature de la magie entropique. Les MD sont encouragés à se confier au hasard et à s'amuser.

Table 1 : VARIATION DU NIVEAU

Niveau véritable	Jet de dé (d20)																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	**+1**
2	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	0	**0**	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1
3	-2	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	**0**	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2
4	-2	-2	-1	-1	-1	-1	-1	**-1**	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	**+2**	+2
5	-3	-2	-2	-1	**-1**	-1	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3
6	-3	-3	-2	-2	-2	-1	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3
7	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	-1	-1	0	**0**	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4
8	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	**+2**	+2	+3	+3	+4	+4
9 et +	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	**-1**	0	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5

Les résultats en **gras** indiquent un *hiatus* ; consultez la Table 2 : Résultats des Hiatus.



Table 2 : RÉSULTATS DES HIATUS

Jet de D100	Résultat
01	Un *mur de force* apparaît devant le mage.
02	Le mage sent comme une putois pendant la durée du sort.
03	Le mage lance devant lui huit serpents non venimeux du bout des doigts. Les serpents n'attaquent pas.
04	Les vêtements du mage le grattent (+2 à l'initiative).
05	Le mage brille comme s'il était sous l'effet d'un sort *lumière.*
06	L'effet du sort a un rayon de 18 mètres centré autour du mage.
07	La prochaine phrase prononcée par le mage se réalise pendant un tour.
08	Les cheveux du mage poussent de 30 cm.
09	Le mage pivote de 180°.
10	Le visage du mage est noirci par une petite explosion.
11	Le mage développe une allergie à ses objets magiques. Le personnage ne peut s'empêcher d'éternuer jusqu'à ce que tous les objets magiques soient enlevés. L'allergie dure 1d6 tours.
12	La tête du mage s'agrandit pendant 1d3 tours.
13	Le mage est *rapetissé* (contraire d'*agrandissement*) pendant 1d3 tours.
14	Le mage tombe fou amoureux de la cible jusqu'à ce qu'une *délivrance de la malédiction* soit lancée.
15	Le sort ne peut être annulé par la seule volonté du mage.
16	Le mage se métamorphose aléatoirement.
17	Des bulles colorées sortent de la bouche du mage à la place des mots. Ces derniers sont libérés quand les bulles éclatent. Les sorts avec des éléments verbaux ne peuvent être lancés pendant 1 tour.
18	Un *langues* inversé affecte tous ceux qui se trouvent à moins de 18 m du mage.
19	Un *mur de feu* entoure le mage.
20	Les pieds du mage s'agrandissent, réduisant le mouvement à la moitié de la normale et ajoutant +4 à ses jets d'initiative pendant 1d3 tours.
21	Le mage subit les mêmes effets que la cible.
22	Le mage lévite de 6 m pendant 1d4 tours.
23	*Effroi* dans un rayon de 18 mètres autour du mage. Tous ceux qui se trouvent dans ce rayon, sauf le mage, doivent faire un jet de sauvegarde.
24	Le mage parle avec une voix criarde pendant 1d6 jours.
25	Le mage obtient une vision dans les rayons X pendant 1d6 rounds.
26	Le mage vieillit de 10 ans.
27	*Silence, rayon 5 mètres,* centré sur le mage.
28	Une fosse de 3 m x 3 m et d'une profondeur de 1,5 m par niveau du mage apparaît immédiatement devant celui -ci.
29	*Gravité inversée* sous les pieds du mage pendant 1 round.
30	Des serpentins colorés jaillissent du bout des doigts du mage.
31	Les effets du sort rebondissent sur le mage.
32	Le mage devient *invisible.*
33	*Vapeur colorée* sur le bout des doigts du mage.
34	Des nuées de papillons sortent de la bouche du mage.
35	Le mage laisse les empreintes de pas d'un monstre au lieu des siennes jusqu'à ce qu'une *dissipation de la magie* soit lancée.
36	3-30 gemmes partent du bout des doigts du mage. Chacune vaut 1d6 x 10 po.
37	Une musique remplit les airs.
38	*Création d'eau et de nourriture.*
39	Tous les feux normaux à moins de 18 m du mage sont éteints.
40	Un objet magique à moins de 9 m (choisi aléatoirement) est vidé de manière permanente.
41	Un objet normal à moins de 9 m du mage (choisi aléatoirement) devient magique de manière permanente.
42	Toutes les armes magiques à moins de 9 m du mage sont augmentées de +2 pendant 1 tour.
43	De la fumée s'échappe des oreilles de toutes les créatures à moins de 18 m du mage pendant 1 tour.
44	*Lumières dansantes.*
45	Toutes les créatures à moins de 9 m du mage commencent à avoir le hoquet (+1 aux temps d'incantation, -1 au TAC0).
46	Toutes les portes normales, secrètes, les herses, etc. (même verrouillées ou barrées) à moins de 18 m du mage s'ouvrent.
47	Le mage et sa cible échangent leurs places.
48	Le sort affecte une cible aléatoire à moins de 18 m du mage.
49	Le sort échoue mais n'est pas effacé de l'esprit du mage.
50	*Conjuration de Monstres II.*
51	Changement climatique soudain (élévation de la température, neige, pluie, etc.) qui dure pendant 1d6 tours.
52	Un bruit assourdissant affecte quiconque se trouvant à moins de 18 m. Tous ceux qui peuvent l'entendre doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être abasourdis pendant 2d3 rounds.

Jet de D100	Résultat
53	Le mage et sa cible échangent leurs voix jusqu'à ce qu'une *délivrance de la malédiction* soit lancée.
54	Un *seuil* s'ouvre sur un plan extérieur choisi aléatoirement ; il y a 50% de chances pour qu'une créature extraplanaire apparaisse.
55	Le sort fonctionne, mais hurle comme un fongus criard.
56	L'efficacité du sort (portée, durée, zone d'effet, dégâts, etc.) diminue de 50%.
57	Le sort est inversé si cela est possible.
58	Le sort prend la forme physique d'un élémental à la volonté libre et ne peux être contrôlé par le mage. L'élémental reste pendant la durée du sort. Son toucher provoque l'effet du sort (TAC0 égal à celui du mage).
59	Toutes les armes à moins de 18 m du mage brillent pendant 1d4 rounds.
60	Le sort fonctionne ; tout jet de sauvegarde applicable est interdit.
61	Le sort semble échouer quand il est lancé mais intervient 1-4 rounds plus tard.
62	Tous les objets magiques à moins de 18 m du mage brillent pendant 2d8 jours.
63	Le mage et sa cible échangent leurs personnalités pendant 2d10 rounds.
64	Sort de *lenteur* centré sur la cible.
65	Cible *trompée*.
66	*Eclair* tiré vers la cible.
67	Cible *agrandie*.
68	*Ténèbres* centré sur la cible.
69	*Croissance végétale* centré sur la cible.
70	500 kilos de matière non vivante à moins de 3 m de la cible s'évanouissent.
71	*Boule de feu* centrée sur la cible.
72	La cible se transforme en pierre.
73	Le sort est lancé ; les éléments du sort et son implantation dans la mémoire sont conservés.
74	Quiconque à moins de 3 m du mage reçoit les bénéfices d'une *guérison*.
75	La cible est prise de vertiges (-4 à la CA et au TAC0, ne peut lancer de sort) pendant 2d4 rounds.
76	Un *mur de feu* encercle la cible.
77	La cible lévite sur 6 m pendant 1d3 tours.
78	La cible souffre de *cécité*.
79	La cible est charmée par *charme-monstres*.
80	La cible *oublie*.
81	Les pieds de la cible s'agrandissent, réduisant son mouvement à la moitié de la normale et ajoutant +4 à tous ses jets d'initiative pendant 1-3 tours.
82	Un monstre-rouille apparaît devant la cible.
83	La cible se *métamorphose* aléatoirement.
84	La cible tombe amoureuse du mage jusqu'à ce qu'une *dissipation de la magie* soit lancée.
85	La cible change de sexe.
86	De petits nuages de pluie noirs se forment au dessus de la cible.
87	*Nuage puant* centré sur la cible.
88	Des objets lourds (rocher, enclume, coffre-fort, etc) apparaissent au dessus de la cible et tombent, infligeant 2-20 points de dégâts.
89	La cible commence à éternuer. Aucun sort ne peut être lancé jusqu'à ce que cela passe (1d6 rounds).
90	L'effet du sort affecte les cibles dans un rayon de 18 m autour du mage (toutes ces victimes subissent les effets).
91	Les vêtements de la cible la démangent (+2 à l'initiative pendant 1d10 rounds).
92	La race de la cible change aléatoirement jusqu'à ce qu'une *dissipation de la magie* soit lancée.
93	La cible prend une consistance éthérale pendant 2d4 rounds.
94	La cible est *hâtée*.
95	Tous les vêtements de la cible tombent en poussière.
96	Des feuilles poussent sur la cible (pas de dégât, peuvent être arrachées sans danger).
97	De nouveaux appendices sans utilité poussent sur la cible (ailes, bras, oreilles, etc.) qui restent jusqu'à ce qu'une *dissipation de la magie* soit lancée.
98	La cible change de couleur (annulé par *dissipation de la magie*).
99	Le sort a une durée minimum d'un tour (p. ex. une *boule de feu* crée une sphère de feu qui reste pendant un tour, un *éclair* rebondit et continue à faire effet pendant un tour, etc.).
100	L'efficacité du sort (portée, durée, zone d'effet, dégâts, etc.) augmente de 200%.

A moins qu'il n'en soit autrement spécifié, tous les sorts créés pendant un hiatus apparaissent à l'emplacement de la cible et fonctionnent normalement (jet de sauvegarde approprié autorisé). Le niveau véritable du lanceur est utilisé pour calculer la portée, la durée, la zone d'effet, etc., de ces sorts.

La liste ci-dessus, bien que longue, n'est qu'une petite partie des résultats possibles d'un hiatus. Le MD est libre de créer ses propres tables pour les hiatus.

Les tables comme celle ci-dessus ne peuvent pas prendre en compte la situation au moment de l'incantation. Il n'est pas possible de créer des effets sur mesure pour chaque sort utilisé dans chaque situation. De ce fait, il est tout à fait possible que certains de ces résultats n'aient pas de sens, soient impossibles à



appliquer ou n'aient pas d'effet visible. Dans ces cas, le hiatus n'a pas d'effet. Par exemple, si un mage était en train de lancer un *verrou du magicien* sur une porte et a provoqué un hiatus dont le résultat est "la cible change de sexe", aucun effet ne sera visible car les portes n'ont pas de sexe (du moins pour autant que nous le sachions). Il en est de même pour un rocher subissant un sort de *hâte* ou pour un serpent dont les pieds ont été agrandis. Dans ces cas rien ne se passe — ou du moins rien qui puisse affecter le jeu. Quand il détermine le résultat d'un hiatus, le MD doit se servir de son bon sens.

Finalement, pas même l'aléatoire des hiatus ne devrait pouvoir ruiner l'histoire d'une aventure. En tant que narrateur et arbitre ultime du jeu, le MD peut passer outre à n'importe quel hiatus, s'il l'estime trop destructeur pour l'aventure. Si cela arrive, relancez le dé pour avoir un nouveau résultat. Dans un tel cas, n'ignorez pas les effets du deuxième hiatus.

En clair, les entropistes sont une affaire risquée. Ce n'est pas n'importe quel joueur qui voudra jouer un entropiste et ni n'importe quel groupe qui en voudra un en son sein. Le MD ne devrait pas ajouter de bénéfices à cette profession, en espérant rendre cette classe plus attractive pour ses joueurs. Les joueurs qui aiment les entropistes les joueront sans artifice. Ils trouveront le côté aléatoire et incertain des entropistes irrésistible ; il y a des joueurs pour lesquels l'entropiste a été créé.

Elémentalistes

L'élémentaliste est une nouvelle sorte de mage spécialisé qui commence à apparaître dans le monde. Ces magiciens méprisent les théories acceptées de classification de la magie (la rigide école structuraliste) en faveur d'une compréhension naturaliste et holistique. Le résultat est l'élémentalisme.

L'élémentalisme n'est pas une école en soi ; c'est une zone de spécialisation concentrant les sorts impliquant les quatre éléments primaires que sont l'air, l'eau, la terre et le feu. Ces sorts peuvent venir de n'importe laquelle des neuf écoles. Le sort *boule de feu*, par exemple, appartient à l'école de l'invocation, mais selon les élémentalistes, c'est également un sort de l'élément du feu.

A la différence des autres spécialistes, un élémentaliste ne se spécialise pas dans une seule école de magie, mais peut apprendre et lancer des sorts appartenant à n'importe quelle école. Bien que cela semble être un grand avantage, les élémentalistes subissent des pénalités considérables quand ils apprennent et lancent des sorts qui ne sont pas liés directement aux éléments. Les sorts de l'école de la divination mineure font exception à ce principe, car tous les magiciens peuvent les apprendre.

Chaque élément a un élément diamétralement opposé : l'air est opposé à la terre et le feu à l'eau, et vice versa. Chaque élémentaliste doit choisir un élément comme spécialité. Il peut apprendre et lancer n'importe quel sort lié à l'élément choisi et obtient ainsi des avantages. Il peut également lancer des sorts des deux éléments qui ne s'opposent pas à sa spécialité, pour lesquels il n'a ni bonus ni pénalité. En conséquence, il ne peut ni apprendre ni lancer des sorts associés à l'élément opposé au sien. Par exemple, un élémentaliste du feu peut lancer des sorts liés au feu, à l'air ou à la terre, mais ne peut utiliser des sorts de l'élément de l'eau. Un spécialiste ne peut également utiliser des objets magiques qui dupliquent les effets de sorts de son élément opposé.

Feu
|
Air — s'oppose à — Terre
|
Eau

Bien que le répertoire de leurs sorts soit restreint, les élémentalistes sont des magiciens puissants, car ils obtiennent les avantages suivants quand les sorts de l'élément qu'ils ont choisi sont concernés :

- Les élémentalistes reçoivent un bonus de +25% quand ils tentent d'apprendre des sorts de leur élément et un de +15% pour ceux des autres éléments. Ils subissent une pénalité quand ils tentent d'apprendre des sorts qui ne sont pas liés aux éléments.
- Un élémentaliste peut mémoriser un sort supplémentaire par niveau, pourvu qu'au moins un des sorts qu'il apprend soit lié à son élément.
- Comme les élémentalistes ont une compréhension accrue des sorts liés à leur élément, ils reçoivent un bonus de +2 quand ils font un jet de sauvegarde contre ce type de sorts. Les autres créatures subissent une pénalité de -2 quand elles font des jets de sauvegarde contre un élémentaliste lançant des sorts de sa spécialité.
- Une fois par jour, un élémentaliste peut choisir de lancer un sort mémorisé appartenant à son élément comme si son niveau était supérieur d'1d4 à son niveau actuel. Il doit annoncer sa décision de faire cela immédiatement avant de lancer le sort. Cela affecte la portée, la durée, la zone d'effet et les dégâts, mais cela ne permet pas à un magicien de lancer un sort d'un niveau qu'il ne pourrait pas normalement utiliser.
- Quand un élémentaliste tente de créer un nouveau sort lié à l'élément dont il est spécialiste, le MD devrait considérer ce nouveau sort comme étant inférieur d'un niveau (pour déterminer la difficulté).
- En atteignant le 15ème niveau, un élémentaliste n'a pas besoin de se concentrer pour contrôler les élémentaux de l'élément dont il est spécialiste, invoqués par le sort de cinquième niveau, *conjuration d'un élémental*. Les 5% de chances habituels que l'élémental se retourne contre son invocateur demeurent.

• Au 20ème niveau, il n'y a plus de chance qu'un élémental invoqué se retourne contre un élémentaliste si la créature appartient à l'élément du magicien.

Une liste thématique complète des sorts élémentaires est donnée dans l'Appendice 1.

Métamagie

La métamagie est un terme spécial utilisé par les magiciens érudits ou instruits pour décrire une classe unique de sorts et d'objets magiques dont les pouvoirs altèrent d'autres sorts ou objets magiques. Les sorts métamagiques n'affectent pas directement les gens, les objets ou les événements. Les pouvoirs de la métamagie sont plutôt utilisés pour altérer l'élaboration même de sorts. Grâce à des sorts métamagiques, comme *longue portée* ou *quadrature du cercle,* les limites jadis inviolées d'un sort peuvent être altérées. La portée, la durée, le temps de lancement, la zone d'effet et même le son ou la couleur peuvent être ajustés par l'emploi de sorts métamagiques.

Bien que le concept de métamagie ait existé depuis le début de l'étude la magie, il a généralement été ignoré par la plupart des magiciens qui ont été bien plus intéressés par des effets spectaculaires et des résultats immédiats. Cependant, quelques chercheurs indépendants ont continué à explorer et à développer ce champ d'étude ésotérique.

Nouvelles règles pour les prêtres

Les prêtres ne sont sûrement pas les aventuriers peu fascinants et faibles que l'on décrit parfois. Ils forment une classe importante de n'importe quelle société, leur rôle allant au-delà de simples guérisseurs adroits. Ils ont de grandes responsabilités dans la défense, le conseil, le bien-être et la protection de leur communauté. Pour cette raison, leurs sorts donnent une image de diversité et de possibilités d'application plus grande par comparaison aux sorts de magicien. Le *Recueil de Magie* donne aux prêtres plus d'outils pour les aider à réaliser leurs buts.

Sorts de quête

Les prêtres et les clercs sont les serviteurs des Puissances — entités immortelles dont les capacités se situent bien au-delà de celles des simples mortels. Mais ces serviteurs ne disposent pas d'une force magique équivalente à celle des magiciens ; les prêtres n'ont rien de comparable au sort *souhait* par exemple. Des circonstances peuvent intervenir où un prêtre devrait être capable de faire appel à des énergies magiques contrôlées par sa Puissance pour réaliser quelque chose d'extraordinaire au service d'une tâche sacrée. Les sorts de quête sont conçus pour répondre à ces cas extrêmes et mettre à la disposition d'un prêtre une magie très puissante sans pour autant altérer radicalement le domaine de sa magie.

Les sorts de quête forment une catégorie de sorts puissants sans niveau fixe. Ils ne doivent pas être confondus avec le sort de magicien *quête* ni avec le sort de prêtre *croisade,* qui est un sort spécifique.

Si ces sorts sont redoutables, ils ne le sont pas autant que les énergies manipulées par les Puissances. Si un dieu choisit d'aplanir une montagne ou de faire jaillir une île, il peut probablement le faire. Les prêtres ne peuvent réaliser des choses aussi considérables ; ils sont toujours des créatures mortelles. Mais les sorts de quête donnent au prêtre une magie plus puissante que toute autre magie cléricale ; un sort de quête peut facilement faire la différence entre le succès et l'échec d'une mission. Les sorts de quête sont capables d'affecter de grandes zones ou un nombre important de créatures et permettent la manipulation de grandes énergies ; il est souvent difficile, voire impossible, d'y résister ou de les dissiper.

Les sorts de quête ne font pas partie du répertoire normal d'un prêtre. Ce sont des pouvoirs conférés, accordés directement par la divinité pour réaliser un but spécial.

Pourquoi des sorts de quête ?

Deux circonstances sont vraisemblablement susceptibles de justifier l'accord d'un sort de quête à un prêtre. Une Puissance peut contacter le prêtre par un rêve ou un présage, ou en envoyant un servant ou un avatar. Dans ce cas, la Puissance demande que le prêtre effectue un service essentiel en son nom (la nature d'une telle requête sera discutée plus tard). Le prêtre reçoit en fait l'ordre de faire une quête — d'où le nom générique de sort de quête.

Un second cas d'accord de sort de quête peut se présenter si un prêtre se met en route pour découvrir quelque chose d'une importance fondamentale pour sa foi dont la Puissance doit avoir conscience (toutes les Puissances ne sont pas omniscientes). Un prêtre contactant la Puissance (avec un sort *communion* ou une *prière*) peut l'implorer pour qu'elle lui accorde une magie exceptionnelle adaptée à la situation. Une requête demandant un tel sort ne doit jamais être motivée par des considérations égoïstes de la part du prêtre (une telle arrogance est une offense grossière pour n'importe quelle Puissance), et les circonstances doivent vraiment être exceptionnelles. La Puissance examine ensuite la requête du prêtre et donne sa réponse.

En termes de jeu, la première condition se traduit par une utilisation par le MD d'un sort de quête comme objet pour pimenter une quête menée par le prêtre et son groupe. La seconde se traduit par une requête du joueur demandant une aide exceptionnelle pour son PJ prêtre, suivie par la décision de la lui accorder ou non prise par le MD.



Conditions pour les sorts de quête

Les circonstances qui poussent une Puissance ou un prêtre à tenter l'utilisation d'un sort de quête sont généralement liées à une Sphère d'intérêt majeure pour la Puissance. Un dieu des druides n'accordera sans doute pas un sort de quête pour un problème concernant la guerre, le commerce, la politique, les vertus chevaleresques, ou tout autre chose qui soit sans rapport (de son point de vue). Mais la destruction d'une étendue considérable de forêt par le feu sera pour lui entièrement différente. Pour protéger ou régénérer une grande richesse naturelle, une Puissance druidique envisagerait certainement la distribution d'une magie terrible à ses serviteurs les plus puissants. Un défi majeur demande une réponse majeure.

Une Puissance peut choisir de donner à des suivants un sort de quête en préparation d'un conflit majeur avec des serviteurs d'une Puissance hostile. Cela peut être vrai dans les deux camps ; des PNJ peuvent tout aussi bien que des PJ être pourvus de sorts de quête. De cette manière, deux Puissances évitent de se combattre directement, laissant ce soin à leurs serviteurs. Cela sera un événement majeur dans tout environnement de campagne ! Des variations légères sur ce thème peuvent inclure la destruction d'un temple important de la Puissance ennemie ou l'annihilation d'une ressource majeure appartenant à ses serviteurs.

C'est une situation dans laquelle le MD doit agir avec prudence. Ce genre de conflits peut facilement échapper à tout contrôle et menacer de détruire le monde du jeu ; aucune Puissance ne désire cela. C'est seulement si une Puissance a dépassé les bornes que la vengeance de la part d'un rival est admise au sein de la communauté des Puissances. Si un temple voué au mal se dresse dans la capitale d'un pays tourné vers le mal depuis des siècles, il est inacceptable qu'une divinité bonne le frappe. Si ce même temple est caché dans un pays non tourné vers le mal, il est raisonnable pour une Puissance bonne de l'abattre. Il est important que l'équilibre du jeu et le statu quo soient maintenus.

Il est vraisemblable qu'une Puissance accorde un sort de quête quand une menace majeure pèse sur ses suivants, ses lieux de culte, ses terres sacrées ou son territoire. De telles situations peuvent être considérablement étendues ; une Puissance guérisseuse peut étendre l'utilisation de ce type de sorts pour aider ses prêtres à soigner une peste virulente affectant les gens ordinaires. Pour une telle Puissance, le bien-être du simple mortel est important. Dans des cas comme celui-ci, l'équilibre du jeu doit être maintenu en n'accordant les sorts de quêtes que pour de vraies catastrophes.

Des circonstances exceptionnelles et uniques peuvent exister et demander l'intégration des sorts de quête dans le jeu. Cela peut comprendre des intérêts raciaux (pour les elfes, les nains, etc.) comme la défense d'un pays natal ou la protection d'une grande forteresse. Une communauté d'artisans exceptionnels peut souhaiter recevoir ce type de magie d'une Puissance. La découverte d'un artefact intensément magique ou d'un lieu important pour la Puissance peut nécessiter l'utilisation d'un sort de quête pour des raisons de sécurité. L'établissement et le développement d'un endroit sacré majeur peut justifier l'utilisation de ce type de magie (en particulier avec des Sphères comme Création, Garde, Protection ou Vigilance). De tels cas seront déterminés individuellement par le MD comme les éléments majeurs du fil directeur d'une campagne.

Situations indignes des sorts de quête

Quels types de requêtes ne justifient pas d'une Puissance l'accord d'un sort de quête ? Généralement un sort de quête n'est pas nécessaire pour des affaires, qui n'affectent qu'une sphère d'intérêt mineur de la divinité, et des événements qui ne font pas partie de conflits sur les Plans Primaires ; le meurtre d'un prêtre expérimenté perpétré par un agent d'une Puissance mauvaise n'est pas suffisant pour justifier l'utilisation d'un sort de quête. N'importe quel problème dont la portée est limitée ou qui peut se résoudre avec le temps grâce aux efforts normaux des prêtres ne nécessite pas l'emploi d'un sort de quête.

Le MD doit considérer ce qui est, ou non, un problème sortant de l'ordinaire. Un sort de quête ne devrait être accordé que dans des circonstances exceptionnelles. Le problème pourrait-il avoir une bonne chance de résolution si les prêtres utilisent de manière avisée des sorts de niveau supérieur ? L'utilisation des sorts de quête ne devrait être envisagée que si la réponse à cette question est "non".

Quels prêtres reçoivent des sorts de quête ?

Seuls les servants loyaux et croyants d'une Puissance, qui ont déjà utilisé avec succès une magie puissante peuvent lancer des sorts de quête. Cela limite les sorts de quête aux prêtres ; bien qu'un paladin puisse être sincère et croyant, son expérience n'est pas suffisante pour pouvoir maîtriser les énergies magiques de la puissante magie questive.

Les limitations de niveau sont importantes. Il est très rare pour un prêtre d'un niveau inférieur au 10ème de se voir accorder un sort de quête. Il est tout à fait possible qu'un prêtre obtienne un sort de quête alors qu'il ne possède pas la Sagesse nécessaire pour lancer les sorts cléricaux du 7ème niveau. Les Puissances fonctionnent parfois selon des critères étranges.

Dans des conditions normales, les sorts de quête sont accordés aux prêtres de haut niveau plutôt qu'à leurs camarades plus jeunes (quand ce genre d'op-

tion existe comme dans un grand temple). Si la hiérarchie du temple a été détruite, ce sont ensuite les meilleurs dans les catégories plus jeunes qui se voient accordés les sorts de quête.

Dans certains cas, les options sur le choix du récipiendaire du sort ne sont pas aussi variées. Si le prêtre le plus proche du site de la mission est d'un niveau inférieur à ceux des prêtres d'un lointain temple, il y a de bonnes chances que ce prêtre reçoive le sort plutôt que d'attendre l'arrivée d'un supérieur éloigné. De même, si les prêtres expérimentés d'un temple sont trop âgés pour voyager ou sont nécessaires au maintien de l'ordre du temple, un prêtre de niveau inférieur peut se voir accorder le sort de quête.

Dans certaines cas, une Puissance remerciera un suivant extrêmement dévoué en lui accordant un sort de quête, devant des collègues plus âgés et plus expérimentés. L'âge et l'expérience ne prouvent pas la valeur ou la dévotion. Les prodiges existent dans tous les milieux : les clercs ne font pas exception.

La loyauté et la piété d'un prêtre sont importantes mais difficiles à juger. Le prêtre doit être irréprochable dans son alignement et avoir servi sa Puissance d'une manière exemplaire. Il est raisonnable d'ignorer une offense commise sous une influence magique même si une pénitence a été exigé (ou entreprise volontairement) par la suite.

L'appréciation de ces critères est manifestement fonction du jugement du MD. Ce dernier doit se souvenir que les prêtres sont des mortels et que les mortels ont des faiblesses. Alors qu'un prêtre qui ne s'est pas montré très ardent dans la défense de sa foi ne peut être candidat pour des sorts de quête, un prêtre dont le cœur est pur mais qui a commis quelques erreurs peut toujours, lui, être concerné par la magie questive. Mais il peut se voir demander d'entreprendre une quête préliminaire pour prouver son mérite à la Puissance. Cela est particulièrement vraisemblable si la grande quête n'est pas soumise à des impératifs temporels ou si c'est le prêtre qui a demandé la magie questive à la Puissance, et non l'inverse.

Une quête préliminaire n'est pas une affaire banale ; elle devrait être présentée comme une épreuve difficile. Dans une campagne, il serait particulièrement approprié qu'une telle quête ait un double but : tester l'ardeur du prêtre et offrir une opportunité d'acquérir de nouvelles ressources (objets magiques, compagnons d'arme, suivants, coopération de PNJ, etc.) pouvant aider la grande quête à venir.

Comment un sort de quête est-il accordé ?

Un prêtre doit passer par une préparation spécifique pour recevoir un sort de quête. Il est nécessaire que le personnage s'isole et médite pendant 24 heures (doublez cette période si la Sagesse est seulement de 17 ou le niveau inférieur au 12ème). Si cette période est interrompue, le prêtre doit recommencer du début. A la suite de cette période, le prêtre a besoin d'une heure pour établir et maintenir un lien mental direct avec sa divinité. Il reçoit alors le sort dans son esprit. Pendant cette communion, le prêtre est dans un état d'exaltation et oublie le monde extérieur. Il ne peut être tiré de sa rêverie. Le MD peut décider que des cérémonies spécifiques doivent être accomplies par le prêtre pendant la période de méditation et au moment où le sort est accordé. Ces cérémonies doivent être déterminées selon la nature de la religion. Le prêtre peut se voir obligé d'être dans un lieu de culte majeur pour la cérémonie. La présence de jeunes prêtres et d'acolytes, peut-être unis dans une prière collective, peut également être nécessaire. Mais ce ne sont que quelques suggestions qui ne devraient pas être appliquées strictement — un dieu des voyageurs, par exemple, n'exigera pas qu'un sort de quête soit accordé dans un temple.

Introduction d'un sort de quête

Introduire un sort de quête dans une campagne devrait être un événement majeur. Cela devrait créer une atmosphère puissante faite d'éléments d'apparat, de solennité et de cérémonie pour que l'événement soit vivant dans le jeu. De telles considérations de mise en scène et d'ambiance sont laissées à la discrétion du MD et des besoins de la campagne.

Le coût des sorts de quête

Les sorts de quête ne sont pas accordés sans contrepartie. Un prêtre recevant un sort de quête est incapable de mémoriser des sorts du niveau le plus élevé auquel il a accès. Il perd tous les sorts mémorisés de ce niveau (p. ex. un prêtre du 13ème niveau est incapable d'utiliser des sorts du sixième niveau).

Une fois qu'un clerc s'est vu accorder un sort de quête, il ne gagne pas la capacité de le relancer automatiquement. Chaque fois qu'il souhaite utiliser un sort de ce type il doit répéter la même procédure.

Traitement des sorts de quête

Les règles qui suivent s'appliquent à tous les sorts de quête. Le MD devrait éviter de les altérer s'il veut utiliser les sorts de quête de manière juste et logique.

Eléments : Les sorts de quête n'ont jamais besoin d'éléments matériels. Ils utilisent tous des éléments verbaux et somatiques. Ce principe ne connaissant pas d'exception, la rubrique éléments n'a jamais été incluse dans les descriptions de sorts.

Durée : Dans les descriptions de sorts, le terme "jour" est souvent utilisé. Jour signifie "jusqu'à la prochaine aurore" si le lanceur utilise le sort pendant les heures du jour et "jusqu'au crépuscule" s'il l'utilise pendant les heures de la nuit.



Contrer les sorts de quête : La plupart des sorts de quête ne peuvent être dissipés. En raison de leur origine semi-divine, les sorts de *dissipation de la magie* lancés par des mortels ne les affectent pas. Dans la plupart des cas, seul un sort de quête peut en contrer un autre.

Cela s'applique également aux tentatives de contrer des éléments spécifiques d'un sort de quête. Par exemple, certains sorts de quête comprennent les résultats d'un sort *prière* dans leur zone d'effet. Un tel effet de *prière* ne peut être contré en utilisant un sort *prière* ordinaire. La *prière* venant d'un sort de quête surpasse le sort *prière* ordinaire.

Jet de sauvegarde : Les créatures cibles sur lesquelles les sorts de quête sont lancés n'ont en général pas le droit à un jet de sauvegarde. Les objets magiques qui devraient protéger normalement contre ce type d'effets (p. ex. un *anneau d'action libre* contre un effet immobilisation/paralysie) autorise un jet de sauvegarde amoindri de 18. La résistance à la magie fonctionne, mais seulement à la moitié de la normale. Si un sort de quête a de multiples effets magiques, le test de résistance à la magie doit être fait pour chacun des effets.

Magie pieuse

La magie pieuse est un élément unique de la magie cléricale. En utilisant cette catégorie spéciale de sorts cléricaux, les clercs peuvent créer des protections semi-permanentes, sanctifier des terres, assurer de bonnes récoltes ou même augmenter la santé de leurs suivants. En bref, cette magie amplifiée permet à certains sorts cléricaux d'être augmentés et intensifiés grâce aux efforts combinés des prêtres et des fidèles. La portée, la zone d'effet, la durée et même les dégâts peuvent être altérés par la dévotion et des lancements combinés de sorts.

Pour obtenir cette capacité, les prêtres et leurs fidèles forment des groupes afin de créer la magie pieuse. Les clercs d'à peu près toutes les religions cherchent à avoir des fidèles, à établir des temples, à se retirer dans des monastères ou à organiser des séminaires. S'il y a de nombreuses raisons banales pour former de tels groupes, les attitudes des clercs sont également dictées par cette différence importante entre la magie cléricale et la sorcellerie : la capacité de combiner le pouvoir magique. Les sorts de magicien manquent de cette propriété — même un grand nombre de magiciens ne peuvent combiner leurs sorts en une globalité. Ainsi, les magiciens ne gagnent pas de bénéfice, au niveau de la magie, à fonder des monastères ou à attirer des suivants.

Pouvoir votifs

Le cœur de la magie pieuse est le pouvoir votif. Ce pouvoir vient du dévouement de fidèles et de prêtres ardents. Ce n'est pas quelque chose qui peut être manipulé directement (comme un sort), bien qu'il soit une source de pouvoir pour les sortilèges. A la différence de l'énergie magique, l'énergie votive n'est pas liée à une classe particulière. Les gens ordinaires sont autant une source de ce pouvoir que les aventuriers. Seuls les prêtres présentent une différence significative, leur dévouement de toute une vie à leur dieu étant la source d'un pouvoir encore plus grand.

Mais tout le monde n'est pas une source d'énergie votive. Presque tout personnage génère une petite quantité de ce pouvoir, mais seules les personnes dévouées dans leurs croyances fournissent les montants nécessaires à la magie pieuse. Même à ce niveau, l'énergie totale fournie par chaque personne est très petite. Ainsi, la magie pieuse ne peut être utilisée que sur des rassemblements importants de fidèles sincères, comme des congrégations particulièrement ferventes, des monastères, des séminaires et des universités contrôlées par un ordre religieux. Une croyance sincère est le facteur le plus important. Si les personnes assistant à la cérémonie peuvent être nombreuses, les suivants occasionnels ne contribuent pas à l'effet.

Avant que ce pouvoir ne puisse être maîtrisé, l'énergie votive d'un groupe doit être rassemblée et concentrée en direction d'un effet unique. Ce processus est connu sous le nom de focalisation de l'effet. Une fois focalisée, l'énergie votive fournit le pouvoir nécessaire pour maintenir l'effet du sort, augmentant la zone d'effet ou créant un certain nombre d'autres résultats différents. Un point focal est créé par le biais d'un sort *point focal*.

Ceci fait, le clerc ou les clercs peuvent lancer le sort qui doit être amplifié. En utilisant l'énergie votive rassemblée par le *point focal*, l'effet du sort est augmenté au niveau de la zone d'effet et de la durée. L'augmentation exacte dépend du niveau du prêtre qui lance le *point focal*. De tels sorts amplifiés affectent généralement un édifice (comme un lieu de culte ou un hôpital), un groupe de bâtiments ou même un état.

Le sort reste effectif tant que le *point focal* existe. Cela nécessite un nombre minimum de fidèles et des renouvellements périodiques du sort. Comme la durée du sort *point focal* est longue, ces renouvellements coïncident avec des festivals religieux importants, où de nombreux fidèles sont présents pour fournir l'énergie votive.

Magie chorale

Les sorts chorals sont propres aux prêtres. Ils permettent à plusieurs prêtres de combiner leurs capacités pour créer un effet supérieur. *Combinaison* est un des sorts chorals.

Ces sorts ne nécessitent pas de point focal ou d'énergie votive ; ils exigent seulement deux ou plu-

sieurs clercs d'un niveau suffisant pour lancer n'importe quel sort choral. Les temps de lancement pour les sorts chorals ne sont pas excessifs et leurs résultats sont spectaculaires, rendant cette magie pratique et utile pour des prêtres en aventure.

Tous les prêtres qui essayent la magie chorale doivent connaître le sort à lancer et être de la même éthique. Généralement, seuls des prêtres de la même religion peuvent utiliser ensemble la magie chorale. Cependant, des prêtres de divinités connues pour travailler en harmonie sont parfois capables d'utiliser la magie chorale de concert. La décision appartient au MD, étant donné que les relations entre les différentes divinités varient grandement d'une campagne à l'autre.

Nouvelles Sphères

En plus des nouveaux types de magie cléricale, un certain nombre de nouvelles Sphères sont introduites dans le *Recueil de Magie*. Ces Sphères aident à compléter et à achever la classe de prêtre.

Chaos

La plupart des sorts de la Sphère du Chaos donnent au lanceur la capacité d'introduire le hasard et la confusion dans le monde autour de lui. Certains de ces sorts changent la probabilité du résultat des événements, tandis que d'autres offrent une protection contre des influences loyales.

Nombre des sorts de cette Sphère sont délicats à manier ; s'ils aident généralement le lanceur, ils peuvent parfois blesser le prêtre. Ainsi est la voie du Chaos — quiconque puisant dans l'énergie chaotique sait que rien n'est certain, pas même les influences de son dieu.

Les Puissances qui opèrent dans cette Sphère, sont les divinités de la malice, de la fourberie, de la malchance et celles vouées au pouvoir de l'individu.

Loi

La Sphère de la Loi est basée sur deux principes. Le premier est qu'un groupe est plus puissant que la somme des individus qui le composent. Le second est que l'individu doit obéir aux règles établies qu'il pense qu'elles soient bonnes ou non. Dans les deux cas, l'idée de l'ordre est exploitée, parfois bénéfiquement, parfois nocivement.

Les sorts bénéfiques de la Sphère de la Loi s'appuient sur le premier principe. Ils coordonnent le pouvoir d'un groupe de personnages. En utilisant des sorts de cette Sphère, des individus travaillant étroitement ensemble peuvent être concentrés en une force puissante et unie.

Les sorts dangereux de cette Sphère découlent du second principe ; ils interprètent le concept de Loi trop strictement et empêchent l'individu d'agir avec une volonté libre. Ces sorts limitent les choix d'une personne et font disparaître la spontanéité et les actions et pensées individuelles. Là où les sorts bénéfiques lient un groupe, les sorts dangereux isolent l'individu ou même le subjuguent, l'abandonnant aux ordres d'une autre personne.

Il est vraisemblable que les divinités du commandement, de la royauté, de la communauté et de la culture agissent dans cette Sphère.

Nombres

La Sphère des Nombres tourne autour du concept que les nombres et les relations mathématiques existant entre eux représentent les "vérités centrales" de la réalité ou les "secrets de l'univers". En étudiant les nombres et leurs relations, certains érudits croient qu'ils apprennent des vérités par ailleurs inaccessible ; en manipulant les nombres, ils croient qu'ils altèrent réellement la structure de la réalité.

Cette Sphère utilise des sorts qui permettent à un prêtre de comprendre et utiliser les mystères des nombres. Comme beaucoup de ces sorts sont incroyablement compliqués et dépendent de concepts très ésotériques concernant les mathématiques et les mathématiques complexes, seuls les prêtres avec une Intelligence relativement élevée (13 ou plus) ont accès à ces sorts.

Les divinités de la connaissance (en particulier de la connaissance arcanique ou cachée) sont vraisemblablement les plus à même d'accorder des sorts de cette Sphère.

Nombre des philosophies centrales de cette Sphère apparaissent comme inhabituelles, illogiques voire folles — des choses que l'on peut entendre des lèvres d'un "prophète" sénile qui a découvert la "vérité sur tout" au sein des gribouillis pseudomathématiques qu'il fait dans son carnet de notes. Il y a de nombreux excentriques et charlatans prétendant prédire le futur, qui sont souvent confondus avec les véritables pratiquants de cette Sphère et vice versa. Un prêtre qui se voit accorder des sorts de la Sphère des Nombres peut sembler excentrique quand il prétend que la date de naissance d'un roi annonce la date de sa mort, mais il y a une différence fondamentale entre lui et un charlatan : le sort du prêtre *fonctionne*.

Pensée

La Sphère de la Pensée est fondée sur la philosophie solipsiste et les effets des structures et des actes mentaux sur la réalité. Les prêtres de cette Sphère croient que la conception commune de la pensée (c'est-à-dire une analyse plus ou moins objective des stimuli sensoriels qui conduit à une perception objective de la réalité) est fallacieuse et trompeuse. Ces philosophes prétendent que la pensée est, et doit



être, étroitement liée à la réalité. En effet, ils croient que le penseur, la pensée et le sujet de cette pensée doivent interagir d'une manière quelconque. Ainsi, penser à un objet ou à une condition peut parfois provoquer un changement physique dans cet objet ou cette condition.

Les philosophes de cette Sphère croient également qu'une fois qu'une pensée a été créée ("une fois qu'une pensée est pensée"), elle existe comme "objet mental isolé". Cet "objet-pensée" peut parfois être détecté et manipulé.

Cette Sphère utilise des sorts liés à ces croyances philosophiques. Comme la Sphère des Nombres, ces sorts sont compliqués et sont basés sur certains concepts philosophiques ésotériques. Il est suggéré que seuls les prêtres ayant une Intelligence assez élevée (13 ou plus) aient le droit d'accéder à ces sorts.

Les divinités de la pensée ou de la connaissance (en particulier celles de la connaissance arcanique ou cachée) sont vraisemblablement les plus aptes à accorder les sorts de cette Sphère. Cette Sphère peut avoir comme patrons certaines divinités qui dirigent ou existent dans les royaumes abstraits de la pensée. Certains philosophes isolés discutent de l'existence d'une divinité du solipsisme (la croyance philosophique que seule la pensée individuelle existe). Comme une telle déité croirait qu'elle existe seule dans l'univers, elle n'aurait pas d'adorateur.

Temps

Les sorts de la Sphère du Temps explorent les manières dont le temps peut être altéré ou perçu. Ces sorts manipulent les effets du passage du temps sur les objets et les créatures et peuvent également affecter le passage du temps lui-même. De tels sorts sont souvent le domaine privilégié de divinités associées à la nature, la philosophie, la divination ou la fourberie.

Voyageurs

Les sorts de cette Sphère fournissent l'aide et le confort aux voyageurs, rendant leurs voyages plus sûrs, plus faciles et plus agréables. Les divinités sympathiques envers les explorateurs, nomades et autres voyageurs autorisent souvent l'accès à cette Sphère.

Guerre

La Sphère de Guerre implique une magie spécifique pour l'utilisation sur un champ de bataille — dans un combat de masse entre des grandes unités. En général, ces sorts sont accordés par les divinités de la guerre, Puissances qui croient que la victoire et le courage au combat sont les buts ultimes des mortels.

Les prêtres qui suivent ces dieux sont parfois des généraux ou des chefs d'armée. Dans un combat, il est aussi important pour ces prêtres de briller au niveau tactique et stratégique que personnellement.

Il y a des différences significatives entre les Sphères de Guerre et de Combat. Les sorts de cette dernière sont ceux que le prêtre peut utiliser dans des conflits personnels. Ils infligent des dégâts physiques sur un adversaire ou augmentent les capacités de combat du prêtre et de plusieurs camarades. Les sorts de la Sphère de Guerre, d'un autre côté, traitent des aspects de batailles à grande échelle autrement qu'en infligeant des dégâts directs : observation, identification, mouvement, moral, etc. Quelques uns de ces sorts infligent des dégâts physiques sur l'ennemi.

A la différence des sorts des autres Sphères, la plupart des sorts de celle de la Guerre peuvent être lancés uniquement sur une seule "unité" militaire. La définition d'une "unité" est celle qui est utilisée dans les règles de BATTLESYSTEM™ ; mais le MD peut décider que n'importe quel groupe important de troupes accompagné par des PJ peut être qualifié d'unité. Les unités peuvent être d'infanterie ou de cavalerie (terrestre ou aérienne), humaine ou non-humaine, régulière ou irrégulière. En général, elles doivent être organisés en un seul groupe et comprendre au moins cinq membres. Ces sorts sont généralement sans utilité dans le combat individuel.

Les sorts de la Sphère de Guerre sont conçus pour être utilisés dans des combats à grande échelle comme ceux qui sont joués en utilisant les règles de Battlesystem™ ; ainsi, ces sorts se réfèrent aux concepts de ce système de jeu. Les distances sont données en mètres linéaires (et non en mètres de jeu) et les échelles de temps sont en tours de Battlesystem™, mais le MD est libre de modifier ces caractéristiques pour adapter les combats en dehors des règles de Battlesystem™.

Les divinités qui président à la Sphère de Guerre font attention quand elles accordent ces sorts à leurs prêtres. Elles n'en accorderont un que si un prêtre est sur le point d'entrer dans une bataille. Dans le cas de dieux de la guerre plus militants, un prêtre demandant ces sorts de manière inappropriée ou les utilisant mal peut en subir de graves conséquences.

Vigilance

Cette Sphère comprend des sorts qui offrent une protection de zones clairement définies, allant de petits objets à des villages entiers. Les frontières magiques établies par ces sorts empêchent l'entrée ou annulent les effets de créatures, énergies ou états spécifiques. Nombre de ces sorts tirent avantage de la magie chorale, impliquant le lancement d'un sort par un nombre de prêtres rassemblés pour enchanter des zones exceptionnellement grandes (voyez ces sorts et les paragraphes de ce livre sur la magie pieuse, les pouvoirs votifs et la magie chorale pour plus d'informations). Les divinités de la guerre et de la protection, ainsi que celles associées avec la bienveillance et la pitié, peuvent accorder ces sorts.



Chapitre 2 : Sorts de Magicien

Sorts de magicien

1er niveau

Apnée
Approximation d'Hornung*
Conjuration d'élément de sort
Démêlage*
Feu de bengale
Métamorphose des liquides
Planeur plumeux de Murdock
Poing de pierre
Rupture hasardeuse de Nahal*

2ème niveau

Analyse fondamentale d'Alamir
Armure spirituelle
Augmentation I
Double aqueux
Flux de feu*
Langue des fous*
Longue Portée I
Maléfice mineur
Ombre rampante de Lorloveim

3ème niveau

Annulateur insensé de Nahal*
Bouclier du chaos*
Changement sensoriel
Chevaucher le vent
Déflecteur funeste d'Hornung*
Poigne terreuse de Maximilian
Protection contre la paralysie
Soif Inextinguible
Vie Passée
Poigne rocheuse de Maximilian
Prestesse
Quadrature du cercle
Réalité alternative*
Vision de sorcier

4ème niveau

Bâton-tonnerre
Célérité de Mordenkainen
Conjuration de lycanthrope
Dilatation I
Divination améliorée
Là/pas là*
Localisation de créature
Longue Portée II
Malchance*
Maléfice supérieur
Masque mortuaire
Renvoi de sorts mineur
Transformation d'un caillou en rocher

5ème niveau

Acquisition de Khazid
Bâton magique
Brouillard mental
Forme ondoyante*
Longue portée III
Réduire la résistance
Refus de Von Gasik
Sauvegarde
Vortex*

6ème niveau

Augmentation II
Bouclier entropique*
Carcan entropique*
Constricteur ardent de Forest
Dilatation II
Griffes de l'ombre des roches
Monture spectrale de Bloodstone
Transformation indistincte de Lorloveim

7ème niveau

Chat d'Ombre
Conjuration intensifiée
De l'Œuf sort la Pierre
Façonnage de sort*
Jonction effroyable de Bloodstone
Poing enflammé de Malec-Keth
Sélecteur de hiatus d'Hornung*
Suffocation
Tempête acide
Vol d'enchantement

8ème niveau

Bateau-nuage
Choc kaléidoscopique de Gunther
Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim
Homoncule-bouclier
Répartisseur aléatoire d'Hornung*
Zone entropique*

9ème niveau

Aura élémentaire
Chaîne de contingences
Cri de la banshee
Feu entropique*
Stabilisation*
Transfert de propriété
Transmutation glorieuse
Vent entropique*

Les sorts en *italique* sont réversibles.
Un astérisque (*) indique un sort entropique.



Les sorts de magie entropique sont indiqués par un astérisque (*) après le nom du sort.

Sorts du premier niveau

Apnée (Altération)

Portée : 5 mètres/niveau
Eléments : V, S
Durée : 1d4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : une créature/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort augmente le temps pendant lequel le personnage peut retenir sa respiration. Comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs*, un personnage peut retenir sa respiration pendant un nombre de rounds égal à un tiers de son score de Constitution. Les effets de ce sort sont ajoutés à ce nombre.

La durée du sort est toujours inconnue pour celui qui le subit ; le MD lance 1d4 secrètement pour déterminer la durée exacte. A la fin de cette période, le personnage doit réussir un test de Constitution, sous peine d'être obligé de reprendre sa respiration, comme cela est indiqué dans les règles.

Approximation d'Hornung* (Divination)

Portée : 300 mètres
Eléments : V
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Hornung, un des magiciens chefs de file dans le domaine de la magie entropique (avant qu'il ne disparaisse prématurément en expérimentant *vent entropique*) développa ce sort pour augmenter la précision de ses estimations. Le sort procure au magicien une précision instantanée et élevée du nombre de personnes ou d'objets dans un groupe.

La zone d'effet du sort est un groupe ou une classe générale d'objets. Tous les objets du groupe doivent être dans la portée du sort et le groupe doit être entièrement visible du mage. Le magicien n'a pas besoin de voir tous les individus du groupe, mais simplement les limites générales de la taille et de la zone couverte par le groupe. Par exemple, un magicien sur une colline pourrait regarder vers une forêt en contre-bas et estimer le nombre des arbres dans tout ou partie de celle-ci. Il ne pourrait estimer le nombre de gobelins dans la forêt, car le groupe (les gobelins) est entièrement masqué à sa vue.

L'estimation est précise au plus proche facteur de dix, pour les nombres en dizaines, au plus proche facteur de 100 pour les nombres en centaines, au plus proche facteur de 1000 pour ceux en milliers, etc. (arrondi au supérieur). Par exemple, si l'*approximation d'Hornung* a été lancée sur un groupe de 439 cavaliers, elle sera de 400. S'il y avait eu 2670 cavaliers, le sort aurait donné une estimation de 3.000. Pour 37 cavaliers, la réponse aurait été de 40. Manifestement, l'utilisation du sort sur de petits groupes (en particulier ceux comptant moins de 10 membres) est inutile.

L'*approximation d'Hornung* peut être utilisée pour estimer rapidement la taille de trésors ou d'unités militaires. Elle est particulièrement populaire parmi les prêteurs d'argent et les généraux.

Conjuration d'élément de sort (conjuration/convocation)

Portée : 1,5 km/niveau
Eléments : V, S
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 3 éléments/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Quand ce sort est lancé, le magicien téléporte les objets directement dans sa main. Les objets doivent être des éléments intervenant naturellement dans les sorts que le magicien connait et ils doivent être dans la portée du sort. Ces éléments doivent être des objets se trouvant communément dans la région, comme une brindille, une plume, une luciole ou un morceau de cire d'abeille dans une forêt.

Si les éléments se trouvent sous terre ou sous l'eau à une profondeur supérieure à 3 mètres, ils ne peuvent être conjurés, même si le mage est à une profondeur similaire (comme dans une caverne ou dans les profondeurs d'un lac).

Le sort ne provoquera pas l'apparition d'éléments dont la valeur dépasse 1 po. Ainsi, il est impossible de conjurer des pierres précieuses, du cristal, des métaux, des perles, etc. De plus, les éléments ne doivent pas être manufacturés et leur état naturel ne doit pas avoir été altéré (pièces, joyaux, gemmes taillées ou broyées, miroirs, etc.) pas plus qu'ils ne peuvent être soustraits à la possession de quelqu'un d'autre.

Une seule *conjuration d'élément de sort* invoquera trois éléments par niveau du mage. Cela peut être trois éléments différents ou plusieurs exemplaires du même.

Les tentatives de faire apparaître des parties de corps animal (comme de la fourrure de chauve-souris) produisent des résultats imprévisibles. Le MD devrait consultez la table suivante.

Jet d4	Résultat
1	Apparition de l'élément désiré
2	L'élément désiré n'apparaît pas
3	La créature est téléportée à côté du mage
4	Le mage est téléporté à côté de la créature.


CAROL HEYER



Seuls les animaux avec des scores d'Intelligence de 1 à 4 peuvent être affectés par ce sort. Les humanoïdes et les animaux fantastiques (dragons, goblours, licornes, etc.) ne peuvent être affectés.

Dans tous les cas, le MD doit utiliser le bon sens pour déterminer la vraisemblance de la localisation de l'élément dans la portée du sort.

Démêlage* (Divination)

Portée : 10 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : carré de 3 mètres de côté
Jet de sauvegarde : Spécial

Le *démêlage* permet au mage de donner un sens au chaos apparent. Il peut voir des choses telles que des fragments de poterie se reformer en une poterie entière, des morceaux de papier en une page, des parties disséminées d'une machine, ou des pistes différentes apparaître à partir d'empreintes de pas se recouvrant.

Après avoir lancé le sort, le mage étudie les éléments apparemment désordonnés — débris de verre, morceaux de papier, pistes entremêlées, etc. L'objet à étudier doit être tangible — des éclairs lumineux codés, des paroles embrouillées ou des pensées de n'importe quelle sorte ne peuvent être étudiés.

Le magicien doit étudier les éléments désordonnés pendant un round, après lequel le MD fait secrètement un jet de sauvegarde contre les sorts pour le magicien. Si le jet échoue, le sort ne fonctionne pas. Mais, si le jet réussit, le mage voit dans son esprit le dessin que forment ces objets. Si les objets étudiés sont vraiment désordonnés, aucune information n'est obtenue.

Après que le mage ait visualisé le dessin, il peut tenter de rassembler les morceaux dans leur forme originale. Cela nécessite un autre jet de sauvegarde contre les sorts pour déterminer si le magicien se souvient, ou pas, de détails suffisants pour accomplir cette tâche. Le temps nécessaire et la qualité de la restauration varient selon la complexité du dessin. Rassembler une carte déchirée peut être facile ; remonter une horloge cassée est bien plus difficile ; reconstruire une mosaïque brisée est extrêmement plus difficile. Dans tous les cas, le magicien ne peut faire qu'une copie raisonnable de l'objet. Il peut utiliser ce sort pour restaurer des œuvres d'art, mais elles vaudront un petit pourcentage de moins que leur valeur originale.

L'élément matériel est une petite loupe de poche à travers laquelle le mage étudie les objets. La loupe n'est pas consommée par le lancement.

Feu de bengale (Altération, Evocation)

Portée : 5 mètres/niveau
Eléments : V, S
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : cercle d'un rayon de 3 mètres
Jet de sauvegarde : annule

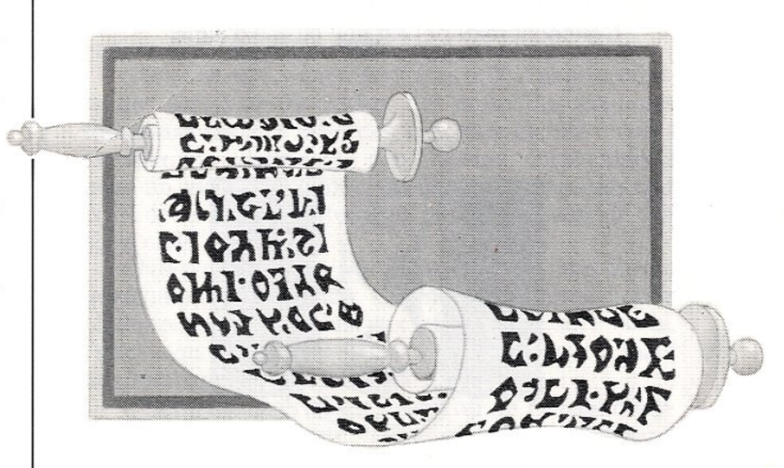
Quand ce sort est lancé sur un feu non magique (comme un feu de camp, une lanterne ou une chandelle), ce dernier étincelle et lance des flammèches. Toutes les créatures à moins de 3 mètres de la source du feu subissent un point de dégât par niveau du mage (10 points maximum). Les victimes réussissant leur jet de sauvegarde ne subissent pas de dégât.

Métamorphose des liquides (Altération)

Portée : Toucher
Eléments : V, S, M
Durée : permanente
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 27 litres/niveau
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort transmute un type de liquide en une quantité égale d'un fluide différent non-magique (eau, vin, sang, huile, cidre, etc.). Le mage doit toucher le fluide lui-même (et non seulement le récipient) pour que le sort prenne effet.

Les liquides magiques (comme les potions) ont un jet de sauvegarde contre la désintégration avec un bonus de +3 pour éviter les effets du sort. Les fluides peuvent être transmutés uniquement en liquides non magiques ; il n'est pas possible de changer un liquide magique en un autre liquide magique. Les poisons peuvent être rendus inoffensifs par l'utilisation de ce sort, mais le sort n'a pas d'effet sur les poisons déjà consommés.







Les créatures vivantes ne sont pas affectées par le sort, sauf celles du plan élémentaire de l'eau. De telles créatures ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Un échec inflige 1d4 points de dégâts par niveau du mage, tandis qu'un succès n'entraîne que la moitié de ces dégâts. Une seule créature peut être affectée par un seul lancement du sort, quelle que soit sa taille.

L'élément matériel est une goutte du liquide que le mage désire créer, devant être placé sur la langue du magicien et consommée. La création de poisons par l'intermédiaire de ce sort est particulièrement dangereuse.

Planeur plumeux de Murdock (Altération)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : le mage
Jet de sauvegarde : aucun

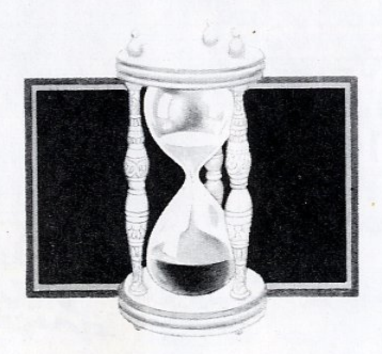
Après le lancement de ce sort, une membrane plumeuse pousse sous les bras du magicien, s'étendant le long de ses flancs jusqu'aux pieds. La membrane semble fusionner avec la peau et les vêtements du mage.

Si ce dernier étend ses bras et saute depuis une hauteur, il peut planer à travers les airs. Pour chaque tranche de 30 cm d'altitude, le magicien peut planer sur 1,5 m. horizontalement. Ainsi, un magicien sautant d'un mur de 3 m. pourrait glisser sur 15 mètres. Les personnages qui planent ont une base de mouvement de 12 et une Classe de Manœuvrabilité E.

Un magicien tentant de porter plus que son poids autorisé normal tombe directement vers le sol après son décollage.

Quand le sort s'arrête, les plumes disparaissent instantanément. Si le magicien est en l'air, il tombe immédiatement vers le sol.

L'élément matériel est une plume d'aigle.



Poing de pierre (Altération)

Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : la main du mage
Jet de sauvegarde : aucun

Après l'achèvement de ce sort, l'une des mains du mage (celle de son choix) se transforme en pierre. Elle est flexible et peut être utilisée pour frapper, éclater ou broyer des objets et des adversaires comme si le magicien avait une force de 18/00. Les bonus de combat pour force s'appliquent si le mage utilise n'importe quelle arme autre que son poing.

Pendant que ce sort est effectif, le mage ne peut jeter des sorts exigeant un élément somatique.

Rupture hasardeuse de Nahal* (Invocation/Evocation)

Portée : spéciale
Eléments : V, S
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort est utilisé en dernier ressort par un entropiste. Quand il est lancé, le magicien libère un flux soudain d'énergie magique entropique dans l'espoir de la saisir et de la façonner pour obtenir l'effet désiré. La tentative échoue généralement, mais quelque chose apparaît presque toujours au cours de ce processus.

Avant de lancer ce sort, le magicien annonce l'effet de sort qu'il essaye d'obtenir. Le magicien doit être capable de lancer le sort (c'est-à-dire l'avoir dans son livre de sorts), mais ne doit pas l'avoir nécessairement en mémoire. Après avoir annoncé le sort (avec la cible et tout autre paramètre exigé par le sort), le magicien lance la *rupture hasardeuse de Nahal*. Un jaillissement d'énergie magique est libéré, que l'entropiste essaye de façonner dans la forme désirée. L'effet réel du sort est déterminé aléatoirement sur la Table 2 : Résultats des Hiatus.

Comme la libération de l'énergie est planifiée par le mage, son niveau est ajouté au résultat du jet de dé. Si le résultat indique un succès, le mage a façonné l'énergie magique en l'effet désiré. Mais le plus souvent, l'effet est complètement inattendu. Le résultat peut être bénéfique pour le mage ou complètement désastreux ; c'est le risque qu'il prend en lançant la *rupture hasardeuse de Nahal.*



Sorts du deuxième niveau

Annulateur insensé de Nahal* (Abjuration)

Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1d6 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : créature touchée
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort brouille l'aura de la créature affectée, donnant des résultats aléatoires pour les sorts *connaissance des alignements, détection du mal* ou *détection des mensonges* lancés sur cette créature.

Quand une créature protégée est le centre d'une de ces trois divinations, l'information obtenue est déterminée aléatoirement. Ainsi, si *connaissance des alignements* est utilisé contre une créature chaotique mauvaise protégée par l'*annulateur insensé,* la réponse pourra être n'importe quelle combinaison d'alignement. Si deux personnages utilisent la même divination sur la même cible, deux résultats aléatoires sont générés.

Un nouveau résultat aléatoire est généré chaque round ; ainsi une observation continue d'une créature protégée donne généralement des réponses différentes. La table ci-dessous devrait être utilisée pour déterminer l'alignement aléatoire.

Jet D10	Alignement
1	Loyal bon
2	Loyal neutre
3	Loyal mauvais
4	Neutre bon
5	Neutre
6	Neutre mauvais
7	Chaotique bon
8	Chaotique mauvais
9	Chaotique neutre
10	Pas d'alignement

L'élément matériel est une petite quantité de jaune d'œuf étalée sur les cheveux du bénéficiaire.

Bouclier du chaos* (Abjuration)

Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : 1d10 rounds + 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : le mage
Jet de sauvegarde : spécial

A la suite de la découverte de la magie entropique, vint la découverte des hiatus et du danger personnel qu'ils créent. Après que plusieurs entropistes se soient détruits par des moyens plutôt spectaculaires (ou aient subit des effets secondaires vraiment bizarres), le *bouclier du chaos* fut créé comme protection contre ces hiatus.

Ce sort donne à l'entropiste une protection contre les effets des hiatus. Il ne protège que des hiatus provoqués par les sorts du mage, et non contre les hiatus des autres entropistes.

Quand un hiatus affecte un mage protégé par le *bouclier du chaos,* il a le droit de faire un jet de sauvegarde contre la magie. Si le jet est réussi, l'effet du hiatus sur le mage est annulé. S'il échoue, le mage est affecté normalement par le hiatus. Le sort ne protège pas contre le hiatus qui pourrait être provoqué par son propre lancement.

Le *bouclier du chaos* protège seulement le mage et n'annule pas les effets pour les autres personnages qui peuvent se trouver dans la zone d'effet. Le mage ne peut volontairement effacer la protection une fois qu'il a appris la nature du hiatus ; le *bouclier du chaos* protège aussi bien des effets bénéfiques que néfastes. Ainsi, si un hiatus avait pour résultat un sort de *guérison* pour tous les personnages à moins de 3 mètres du mage, ce dernier, protégé, n'en bénéficie pas au contraire de tous les autres dans le rayon.

Le sort reste effectif jusqu'à ce qu'il annule un hiatus ou que sa durée soit écoulée.

Changement sensoriel (Altération)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 3 tours
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : le mage
Jet de sauvegarde : aucun

Changement sensoriel permet au mage d'affecter tous les sorts du niveau 1 au niveau 3 qu'il lance pendant la durée de ce sort. Pour chaque sort, il peut modifier un des trois facteurs sensoriels propres au sort : couleur, son ou apparence visuelle de l'effet du sort. Le changement produit par ce sort n'affecte pas les fonctions du sort pas plus que les jets de sauvegarde applicables contre ces effets.

Changement sensoriel peut être utilisé pour produire des *boules de feu* vertes, des *projectiles magiques* traversant les airs avec des cris, des globes colorés de *lumière continuelle,* des dessins personnalisés pour un *motif hypnotique,* ou une *main spectrale* qui émet des sons de grattements quand elle tente de saisir la cible.

Changement sensoriel ne peut créer une forme quelconque d'invisibilité. Elle ne peut gommer complètement les sons dus aux effets d'un sort (ainsi, l'explosion d'une *boule de feu* peut être atténuée, mais non totalement supprimée).

L'élément matériel est un nœud de rubans multicolores avec une petite cloche en argent attachée à l'une de ses extrémités.



Chevaucher le vent (Abjuration)

Portée : 5 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une créature/niveau
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet aux créatures visées par le mage de devenir virtuellement sans poids et d'être soulevées par le vent. Les créatures affectées peuvent contrôler leur altitude en montant ou en descendant avec une vitesse de déplacement de 12 mais sont à la merci du vent pour la vitesse et la direction. Les bénéficiaires peuvent stopper leur progression uniquement en attrapant quelque chose de fixe. S'il n'y a pas de vent, ce sort n'a pas d'effet.

Les cibles non volontaires ont droit à un jet de sauvegarde pour résister à l'effet.

Chaque sujet et son équipement doit peser moins de 50 kilos par niveau du mage. Ainsi, un magicien du 6ème niveau peut affecter six créatures pesant chacune moins de 300 kilos. Ce sort ne peut être lancé que sur des créatures vivantes.

Les éléments matériels sont une petite poignée de paille et une feuille sèche.



Déflecteur funeste d'Hornung* (Evocation)

Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort entoure partiellement le bénéficiaire d'un champ de force hémisphérique scintillant. Le champ est transparent et se déplace avec le sujet, formant une coquille à environ 30 cm de son corps. La coquille sert de bouclier contre toutes les formes d'attaques de projectile à cible individualisée (y compris les *projectiles magiques* et d'autres sorts). Le mage détermine la position de la coquille (protection du devant, de l'arrière, d'un flanc ou du dessus du bénéficiaire). Le sort ne protège pas contre les sorts à effets de zone ou les autres attaques qui frappent plusieurs créatures en même temps.

Dès qu'une attaque individuelle de projectile est dirigée contre une créature protégée, le *déflecteur funeste* est activé. Au lieu de frapper la créature visée, la cible du projectile est déterminée aléatoirement parmi les créatures se trouvant dans un demi-cercle de 4,5 mètres de rayon autour de la créature protégée, y compris celle-ci. Le projectile change ensuite sa trajectoire pour aller vers la nouvelle cible, conservant ses chances normales de toucher. Si la nouvelle cible est au-delà de la portée du projectile, elle n'est pas touchée. Si la créature protégée est frappée, le sort échoue immédiatement. Si plusieurs personnes sont protégées par le *déflecteur funeste*, le projectile changera plusieurs fois de trajectoire avant d'atteindre sa cible.

L'élément matériel est un petit prisme qui éclate quand le sort est lancé.

Poigne terreuse de Maximilian (Altération)

Portée : 10 mètres + 10 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort provoque l'émergence du sol d'un bras fait de terre compactée. Le sort doit être lancé sur un terrain découvert, comme un champ herbeux ou un sol poussiéreux.

Le bras et la main en terre (qui sont à peu près de la même taille qu'un membre humain) surgissent du sol en dessous de la créature choisie par le mage. La main tente de saisir la jambe de la créature. La victime doit tenter un jet de sauvegarde ; s'il est réussi, la main replonge dans le sol. Chaque round suivant



(jusqu'à ce que le sort s'arrête ou que la cible se déplace hors de la portée du sort), la main a 5% de chances par niveau du mage de réapparaître en dessous de la cible choisie, un jet de sauvegarde étant nécessaire à chaque fois.

Si un jet de sauvegarde est manqué, le membre en terre saisit fermement et retient la créature en place. Un individu immobilisé a une vitesse de déplacement de 0, et subit une pénalité de -2 à la classe d'armure et aux jets d'attaque. Tous les bonus de combat de Dextérité sont annulés. La main ne provoque pas de dégât physique à la victime.

Le bras peut être attaqué par n'importe quelle créature, y compris par sa victime. Il a une CA 5 et ses points de vie sont égaux au double des points de vie maximum du mage. Par exemple, un mage qui a normalement 15 points de vie peut créer une main en terre avec 30 points de vie. Une main en terre peut avoir au maximum 40 points de vie. Quand les points de vie du bras tombent à zéro ou quand la durée du sort est écoulée, la main s'écroule.

L'élément matériel est une main miniature sculptée en argile, qui tombe en poussière quand le sort est lancé.

Protection contre la paralysie (Abjuration)

Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Le bénéficiaire de ce sort reçoit une totale immunité à la paralysie magique. Des sorts tels qu'*immobilisation des personnes* et *lenteur* n'ont pas d'effet sur l'individu. Ce sort offre également une protection contre les attaques de paralysie des monstres (le toucher d'une goule par exemple). Ce sort ne protège pas contre les dégâts physiques.

L'élément matériel est un morceau de tissu pris sur une robe de prêtre.

Soif Inextinguible (Enchantement/Charme)

Portée : 5 mètres/niveau
Eléments : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort instille à sa victime un désire incontrôlable de boire. La victime a le droit de faire un jet de sauvegarde pour éviter cet effet. Si le jet échoue, la créature doit consommer tout liquide potable qu'elle peut trouver (y compris des potions magiques, ce qui peut donner des effets étranges si elles sont mélangées). Bien que les poisons ne soient pas considérés comme potables, une victime peut ne pas réaliser qu'un liquide est empoisonné. Elle ne doit pas consommer un liquide qu'elle sait empoisonné.

Quoi que boive la victime, sa soif magique n'est pas étanchée jusqu'à ce que le sort s'arrête. Pendant ce temps, la créature ne peut rien faire d'autre que boire ou chercher des liquides à cette fin. Les victimes de ce sort croient qu'elles sont en train de mourir de soif et (en fonction de leur nature) peuvent vouloir tuer pour du liquide potable.

Vie passée (Divination)

Portée : toucher
Eléments : V, S
Durée : spécial
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au mage, en touchant les restes d'une créature morte, d'obtenir une image mentale de l'apparence antérieure du cadavre. Les restes peuvent être de n'importe quel âge et un fragment minuscule suffit, comme une esquille d'os ou un brin de cheveux.

Quand il est lancé par un magicien du 7ème niveau au moins, celui-ci est capable de voir la dernière minute de la vie du sujet selon la vision qu'il en a eue.

Quand il est lancé par un magicien du 9ème niveau au moins, une possession personnelle (un anneau, un bâton préféré de marche, etc.) peut être substituée aux restes du cadavre.



Sorts du troisième niveau

Analyse fondamentale d'Alamir (Divination)

Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : un objet
Jet de sauvegarde : spécial

En lançant ce sort, le magicien apprend quels ingrédients et formules ont été utilisés pour créer un mélange chimique ou un objet magique.

L'information apparaît instantanément dans son esprit mais peut être perdue s'il ne la comprend pas. Il doit faire un test d'Intelligence ; s'il est réussi, il comprend la formule et la garde en mémoire. Si le jet est manqué, le mage ne peut comprendre ce qu'il a appris et l'information est immédiatement oubliée. Si le sort est lancé une seconde fois sur la même substance, il échoue automatiquement à moins que le magicien ait progressé d'un niveau d'expérience.

Le niveau du mage détermine le type d'informations obtenues :

5ème niveau : Le type et la quantité des ingrédients et la procédure de préparation nécessaires pour produire un mélange non magique sont appris. Par exemple, le magicien pourrait apprendre comment fabriquer du feu grégeois ou de la poudre à canon, ou la recette de quelque chose de simple comme le gâteau au chocolat.

9ème niveau : Le magicien peut apprendre les ingrédients appropriés et la formule pour faire un liquide magique (potion, encre pour parchemin, etc.).

14ème niveau : Le mage peut apprendre la formule pour créer n'importe quel type d'objet magique, sauf les objets uniques ou aux pouvoirs extrêmes (artefacts et reliques).

Dans tous les cas, la simple connaissance de la formule ne signifie pas que le magicien peut créer avec succès l'objet ou la matière. La fabrication de préparations alchimiques et d'objets magiques est une entreprise coûteuse en temps et en argent.

Ce sort a des effets néfastes sur les objets magiques analysés. Les objets à usage unique (potions, huiles, etc.) sont automatiquement détruits ; le sort consomme l'objet dans le processus d'analyse. Les objets magiques réutilisables doivent faire un jet de sauvegarde contre la désintégration. S'il est manqué, l'*analyse fondamentale d'Alamir* libère la magie de l'objet en un souffle explosif, le rendant non magique de manière permanente. Le mage subit 4d8 points de dégâts en raison de l'explosion.

L'élément matériel est une baguette taillée dans un chêne centenaire. La baguette est utilisée pour toucher l'objet en question et disparaît dans un nuage de fumée quand le sort est achevé.

Armure spirituelle (Nécromancie)

Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : le mage
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet au magicien de s'entourer d'une portion de son essence vitale, qui prend alors la forme d'une aura scintillante. *Armure spirituelle* offre une protection équivalent à celle d'une armure feuilletée (CA 4) et donne au magicien un +3 aux jets de sauvegarde contre les attaques magiques. Les effets d'*armure spirituelle* ne sont pas cumulatifs avec les autres types d'armure et les autres protections magiques. Seuls les bonus de Dextérité s'appliquent.

Armure spirituelle est efficace contre les armes et attaques magiques et non magiques. Elle ne gêne pas le mouvement et n'accroît pas le poids ou l'encombrement. Elle n'interfère pas dans le lancement de sorts.

Quand le sort s'achève, l'aura se dissipe et le mage perd temporairement un morceau de son essence vitale, subissant 2d3 points de dégâts à moins qu'il ne réussisse un jet de sauvegarde contre les sorts. Dans ce cas, il ne subit aucun dégât. Les points de vie perdus ne peuvent être récupérés que par des soins magiques.





Augmentation I (Invocation/Evocation)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort augmente les dégâts infligés par n'importe quel sort de niveau 1 à 3. Pour chaque dé de dégâts lancé, le mage ajoute un point au total des dégâts.

Le sort *augmentation I* affecte un seul sort lancé dans le round suivant immédiatement son propre lancement. Si un round entier, ou plus, s'écoule, l'*augmentation* est perdue.

Seuls les sorts provoquant des dégâts physiques directs sont affectés par *augmentation* ; par exemple, des monstres apparaissant par un *conjuration de monstres I* n'obtiennent pas de bonus à leurs dégâts.

L'élément matériel est une paire de cercles concentriques en argent ou en bronze.

Double aqueux (Conjuration/Convocation, Enchantement)

Portée : toucher
Eléments : V, S
Durée : spécial
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une masse de liquide
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle masse de liquide aussi grande qu'un océan ou aussi petite qu'un verre de vin. La première créature qui se réfléchit sur la surface du liquide libère le sort. Quand le sort est déclenché, le liquide forme immédiatement une image tridimensionnelle exacte de la créature. Si plus d'une créature se réfléchit simultanément, un seul double aqueux se forme. Chaque créature a une chance égale d'être la victime du sort (choix aléatoire).

La taille du double aqueux est restreinte par le volume de fluide disponible. Si le sort avait été lancé sur une chope pleine d'ale, le double se formera à partir de l'ale, devenant un double de la victime de la taille d'une chope. Le double aqueux n'excédera jamais la taille réelle de la victime, quelle que soit l'importance de la masse de liquide.

Quand ce sort est lancé sur un liquide, sa durée est considérée comme permanente jusqu'à ce que le pouvoir soit libéré par la réflection d'une créature. Le liquide ne s'évaporera pas tant que le sort n'est pas déclenché. Quand le double aqueux se forme, il reste animé pendant 1 round par niveau d'expérience du mage.

Le double aqueux tente de toucher la créature qu'il duplique. Il ne peut affecter que la créature à laquelle il ressemble. Il a le même TAC0 et les points de vie actuels de la créature qu'il imite, mais ne peut lancer de sorts ou utiliser n'importe quels objets magiques ou capacités spéciales de cette créature. Le double aqueux a une CA 6 et sa vitesse de déplacement est le double de celle de la victime. Il peut se glisser sous les portes et à travers les fissures.

Si le double aqueux arrive à toucher la créature, il se mêle à l'individu, couvrant tout son corps d'une peau liquide. La victime doit faire un jet de sauvegarde. S'il est réussi, la créature a résisté aux effets du sort et le double aqueux "meurt", devenant un fluide normal (et trempant la créature du même coup). Si le jet est manqué, le double aqueux commence à se frayer un chemin à travers les orifices corporels de la victime, infligeant 1d8 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Le double aqueux se dissipe s'il est réduit à zéro point de vie ou si la durée du sort est écoulée. Frapper le double aqueux pendant qu'il est enroulé autour de la victime provoque les mêmes dégâts sur cette dernière. *Séparation des eaux, abaissement des eaux* et *transmutation de l'eau en poussière* détruisent instantanément le double aqueux.

Flux de feu* (Altération)

Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une source de feu
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet à un magicien de contrôler des feux naturels en manipulant et en ajustant les probabilités afin qu'ils prennent forme et se dirigent dans n'importe quelle direction désirée. Une fois le sort lancé, le magicien désigne n'importe quel feu dans la portée. Il peut alors faire en sorte que ce feu se déplace dans n'importe quelle direction désirée dans la portée du sort, aussi longtemps que les flammes sont en contact avec une surface solide (le feu ne peut être élevé dans les airs).

Le mage doit maintenir sa concentration ou le sort échoue. Les flammes peuvent s'étendre au rythme de 15 mètres par tour. Ainsi, si le mage affecte un feu de camp, il pourra créer une ligne de flammes large de 30 centimètres et longue de 15 mètres ou remplir un carré de 1,5 m sur 3 en un seul round.

Les flammes ne sont pas limitées par le manque de combustible et peuvent être dirigées pour s'étendre sur l'eau, la neige, la glace ou d'autres surfaces ininflammables. La surface n'est pas endommagée, mais les objets et les créatures attrapés par les flammes subissent des dégâts comme s'ils se trouvaient



dans la source originale de feu. Ainsi, un personnage pris dans les flammes créées par une chandelle ne subira que des dégâts mineurs, tandis qu'un autre saisi par les flammes provenant d'un énorme bûcher sera sévèrement brûlé.

Les éléments matériels sont un petit pinceau et un pot de poix.

Langue des fous* (Altération)

Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : le mage +1 créature/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Avec ce sort, le magicien se confère à lui, ainsi qu'à d'autres qu'il choisit, la capacité de parler un langage secret incompréhensible pour les autres. Les créatures devant parler cette langue doivent se toucher les unes les autres quand le sort est lancé.

Une fois lancé, les personnages peuvent choisir de parler normalement ou dans leur langue secrète. Ils peuvent parler et comprendre couramment ce mystérieux langage.

La *langue des fous* n'est pas reconnaissable en tant que langage connu, pas plus qu'elle ne sonne comme n'importe quel langage. Une *compréhension des langages* ou un sort de *langues* ne la traduira pas. Elle peut être comprise par un personnage portant un *heaume de compréhension*, bien que le pourcentage normal de chances s'applique.

L'élément matériel est un petit sifflet en os.

Longue Portée I (Altération)

Portée : 0
Eléments : V
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au magicien d'étendre la portée de n'importe quel sort de niveau 1 ou 2 de 50% ou de n'importe quel sort de niveau 3 de 25%. Le sort devant être affecté doit être lancé dans le round suivant immédiatement le sort de *longue portée*. Si un round entier, ou plus, s'écoule, la *longue portée* est perdue.

Longue portée I n'affecte qu'un sort lancé par le même magicien. Elle n'affecte pas les sorts qui ont une portée de zéro ou au toucher.

Maléfice mineur (Enchantement/Charme)

Portée : 18 mètres
Eléments : V
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : sphère de 9 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet à un magicien d'affecter négativement tous les jets de sauvegarde de ses ennemis. Les adversaires sous l'influence de ce sort font tous leurs jets de sauvegarde avec une pénalité de -1.

Autrement, le magicien peut choisir n'importe quelle école de magie et faire que ses ennemis fassent leurs jets de sauvegarde contre la magie de cette école à -2. Cette pénalité n'est pas cumulative avec la pénalité aux jets de sauvegarde due au fait que le magicien est un spécialiste ; la pénalité ne passe pas à -3.

Ombre rampante de Lorloveim (Illusion)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : l'ombre du mage
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait que l'ombre du mage s'allonge à partir de son corps au rythme de 15 m. par round. Elle peut s'étirer au maximum de 10 m. par niveau du mage.

L'ombre se déplace comme une ombre normale, le long des sols et sur les murs. Le mage peut manœuvrer de toutes les manières possibles pour placer l'ombre où il le désire. Un mage peut positionner son ombre sur une fenêtre élevée dans une tour afin d'en espionner les occupants. L'ombre ne produit pas de son et est indétectable à 90% dans tous les environnements, sauf les plus lumineux.

Pendant la durée du sort, l'illusionniste peut voir, entendre et parler par son ombre. L'ombre ne peut toucher, prendre ou attaquer des créatures ou des objets physiquement. Elle ne peut être frappée que par des sorts, des armes magiques +1 au moins, ou par d'autres attaques spéciales (comme le souffle d'un dragon). L'ombre a la même classe d'armure que le mage. Les points de vie perdus par l'ombre le sont par le mage.

Pour lancer ce sort, une source de lumière ayant au moins la luminosité d'une chandelle doit être présente.

L'élément matériel est une petite statuette du mage sculptée dans un morceau d'obsidienne valant au moins 1.000 po.



Poigne rocheuse de Maximilian (Altération)

Portée : 20 mètres + 10 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : 5 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort doit être lancé sur un sol rocheux, comme un sol pavé de la main de l'homme, un sol naturel de caverne, ou un champ de rochers. Il n'est pas possible de le lancer sur un mur ou un plafond en pierre. Le sort fait surgir un bras de pierre (à peu près de la même taille qu'un membre humain) sous n'importe quelle créature visée par le mage. La main rocheuse tente de saisir la jambe de la victime. Celle-ci a le droit de tenter un jet de sauvegarde pour éviter les effets ; s'il est réussi, la main disparaît. Chaque round suivant la main a 5% de chances par niveau du mage de réapparaître et de réattaquer.

Les créatures saisies ont une vitesse de déplacement de 0, et subissent une pénalité de -2 à la classe d'armure et aux jets d'attaque. Tous les bonus de combat dus à la Dextérité sont annulés. La main ne provoque pas de dégât physique à la victime.

Le bras a une CA 2 et ses points de vie sont égaux au triple des points de vie maximum du mage. Une main de pierre peut avoir au maximum 60 points de vie.

L'élément matériel est une main miniature sculptée en pierre, qui tombe en poussière quand la main conjurée est détruite ou quand le sort s'arrête.

Prestesse (Altération)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : le mage
Jet de sauvegarde : aucun

L'utilisation d'un sort de *prestesse* permet au magicien d'augmenter la vitesse de lancement des sorts de niveau 5 ou moins. Seuls les sorts lancés dans le cadre de la durée de *prestesse* sont affectés.

Les temps d'incantation de 2 à 5 sont réduits de 1 ; les temps d'incantation de 6 à 9 sont réduits de 2 ; et un temps d'incantation d'un round est réduit à 8. Les temps d'incantation supérieurs à un round sont réduits de 20% (p. ex. un sort *animation des morts* affecté par *prestesse* pourrait être lancé en seulement 4 rounds). Les sorts qui ont un temps d'incantation de 1 ne sont pas affectés par ce sort.

L'élément matériel est un sablier miniature qui est détruit quand le sort est lancé.

Quadrature du cercle (Altération)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Quadrature du cercle permet au magicien d'altérer la forme de la zone d'effet d'un sort de niveau 1 à 5. Le sort devant être affecté doit être lancé dans le cadre de la durée de *quadrature du cercle.*

Les zones d'effet carrées ou cubiques peuvent être transformées en zones d'effet circulaires ou sphériques. Ces dernières peuvent de la même manière être transformées en zones d'effet carrées ou cubiques. Dans les deux cas, la longueur d'une arète d'une zone cubique est égale au diamètre d'une zone circulaire ou sphérique.

D'un autre côté, une zone carrée ou cubique peut être transformée en rectangle. Ce dernier ne peut couvrir une surface différente de la zone carrée standard du sort.

Similairement, une zone circulaire ou sphérique peut prendre une forme ovale ou ovoïde. La zone couverte par ce type de formes ne peut avoir une surface différente de celle de la zone initiale du sort.

L'élément matériel est un petit pendentif dans un métal précieux quelconque avec un cercle inscrit dans un carré.

Réalité alternative* (Altération)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : créature touchée
Jet de sauvegarde : aucun

Avec ce sort, le mage crée une petite variation dans les probabilités. Cette variation ne dure qu'un moment, mais crée des résultats alternatifs pour une action du bénéficiaire. Quand ce sort est lancé, une action quelconque tentée par le bénéficiaire pendant le round précédant est recalculée, l'autorisant (ou le forçant) à faire de nouveaux jets de dé.

Seuls les événements commençant et s'achevant dans le même round peuvent être affectés. Un seul jet de dé peut être refait. Si la créature touchée est volontaire, le joueur choisit quel jet (l'original ou le deuxième) l'affecte, en prenant vraisemblablement le plus favorable. Si la créature n'est pas volontaire, elle doit refaire son action. Le second résultat, quelle qu'en soit la teneur, ne peut être changé.

Les utilisation typiques de ce sort comprennent le droit pour un guerrier de refaire un jet d'attaque,

l'obligation pour un adversaire de refaire un jet de sauvegarde, ou le droit pour un magicien de refaire un jet pour les dégâts causés par une *boule de feu*.

L'élément matériel est un petit dé sans marquage.

Vision de sorcier (Divination)

Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : le mage
Jet de sauvegarde : aucun

Après l'achèvement de ce sort, les yeux du mage brillent d'une lueur bleue et il est capable de voir les auras magiques des lanceurs de sorts et des objets enchantés. Seules les auras des choses normalement visibles par le mage sont visibles ; ce sort ne donne pas au magicien la capacité de voir les objets invisibles pas plus qu'il ne lui donne une vision dans les rayons X. Ce sort ne révèle pas la présence du bien ou du mal, ni des alignements.

Pendant qu'une *vision de sorcier* est effective, un magicien est capable de voir si quelqu'un est un lanceur de sort ou non et si une personne est un magicien ou un prêtre (ainsi que le type de spécialiste s'il y a lieu). Il peut sentir si un non lanceur de sorts a le potentiel pour apprendre et lancer des sorts de magiciens (p. ex. si un guerrier obtiendra un jour la capacité de lancer des sorts).

Bien que le niveau du lanceur de sort ne soit pas révélé, le magicien peut voir l'intensité de son aura et estimer le pouvoir magique de l'individu (vague, faible, modéré, fort, irrésistible). Cela peut être extrêmement ambigu même si le magicien possède une échelle quelconque de références ; le MD peut annoncer que l'intensité de l'aura du sujet est grossièrement équivalente à celle d'un compagnon, ou il peut annoncer que l'aura du sujet est la plus forte que le magicien ait jamais rencontrée.

Les capacités magiques d'un objet ne peuvent être discernées. Le fait qu'un objet est magique et le type de cette magie (abjuration, altération, etc.) sont évidents. Le magicien peut voir l'intensité de l'aura magique d'un objet et estimer son pouvoir, mais ne peut dire si un objet est maudit ou non.

Sorts du quatrième niveau

Bâton-tonnerre (Invocation/Evocation)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : cône de 6 m x 12 m
Jet de sauvegarde : 1/2

Après avoir lancé ce sort, le magicien frappe le sol de son bâton et produit une onde de choc conique, large d'un mètre cinquante au sommet, de 6 mètres à la base et de 12 mètres de long. Toutes les créatures se trouvant entièrement ou partiellement dans le cône doivent faire un jet de sauvegarde ou être étourdies pendant 1d3 rounds. Les créatures étourdies sont incapables de penser de manière cohérente ou d'agir pendant cette période. Elles sont assourdies pendant 1d3 +1 rounds. De plus, celles qui échouent au jet sont projetées sur 4d4 +4 x 30 centimètres par l'onde de choc, subissant 1 point de dégât par tranche de 60 cm. Les surfaces faisant obstacle (murs, portes, etc.) peuvent réduire cette distance mais les dégâts restent les mêmes (4d4 +4).

Si le jet est réussi, la victime n'est pas stupéfiée, mais est assourdie pendant 1d3 +1 rounds. Elle est projetée seulement sur la moitié de la distance.

Les créatures de taille géante ou plus qui ont réussi leur jet de sauvegarde sont assourdies mais ne sont pas projetées, ne subissent pas de perte de points de vie et ne sont pas étourdies. Si leur jet est raté, de telles créatures sont projetées sur 2d4 +2 x 30 centimètres, subissent un point de dégât par tranche de 60 cm, et sont assourdies et étourdies.

L'onde de choc est considérée comme ayant une Force de 19 pour ouvrir les portes verrouillées, barrées ou magiquement fermées. Ce sort peut déplacer les objets pesant jusqu'à 320 kilos à une distance maximale de 4d4 +4 x 30 centimètres. Des objets fragiles doivent réussir un jet de sauvegarde contre les chocs violents sous peine d'être détruits.

Les éléments matériels sont une fiole d'eau de pluie collectée pendant une tempête et le bâton du magicien, qui doit être en chêne. Le bâton n'est pas détruit pendant le lancement.

Célérité de Mordenkainen (Altération, Invocation)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun



La *célérité de Mordenkainen* affecte les sorts de niveau 1 à 3 qui altèrent le mouvement du magicien, comme *feuille morte, saut, patte d'araignée, lévitation, vol* et *hâte*. Les sorts devant être affectés doivent être lancés pendant le tour suivant le lancement de la célérité. Les sorts ne s'arrêtent pas quand la célérité s'achève.

Les sorts lancés à la suite de la célérité reçoivent un bonus de 25% à leur durée. Cet effet ne peut être obtenu en plus d'autres moyens d'étendre magiquement la durée d'un sort. De plus, la vitesse de déplacement du mage est augmentée de 25%. *Feuille morte* constitue une exception ; le rythme de descente peut être réduit de 25% si le mage le désire.

La zone d'effet est toujours le mage, sauf dans le cas d'un sort de *hâte*, pour lequel les effets de la célérité affecteront 1d4 créatures en plus du mage. La célérité n'affectera pas d'autres créatures d'aucune autre manière.

La célérité donne au magicien un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre les sorts de niveau 1 à 3 qui affectent directement son déplacement. Cela comprend *toile d'araignée, immobilisation des personnes* et *lenteur*. Le magicien obtient également un bonus de +2 pour tous les jets de sauvegarde contre les attaques magiques de paralysie.

L'élément matériel est une petite bourse ou un récipient contenant les pattes d'un mille-pattes.

Conjuration de lycanthrope
(Conjuration/Convocation)

Portée : spéciale
Eléments : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort n'est efficace qu'une nuit de pleine lune ou les nuits la précédant ou la suivant immédiatement.

Pour qu'il soit efficace, le mage et le lycanthrope doivent être sur le même plan de réalité ; il n'y a pas d'autre limitation de portée. Quand le sort est lancé, le lycanthrope le plus proche (déterminé par le MD) de l'espèce choisie doit faire un jet de sauvegarde. S'il le réussit, il n'est pas affecté. S'il le rate, il apparaît instantanément à proximité du mage.

Après son arrivée, la créature peut librement attaquer le magicien à moins que celui-ci n'ait créé un cercle de protection. Si un cercle est présent, le lycanthrope apparaît dans le cercle ; autrement il apparaît à 1d10 x 30 centimètres du mage dans une direction aléatoire (le MD devrait utiliser le diagramme de dispersion des projectiles similaires à des grenades dans le *Guide du Maître de Donjon* pour déterminer la direction).

Un cercle de protection est une prison temporaire tracée par des pigments spécialement préparés mêlés à des filaments d'argent. Ces pigments coûtent 100 po pour 30 cm de diamètre du cercle (ainsi, un cercle de 3 m de diamètre coûtera 1.000 po). Un cercle de protection doit faire au moins 1,5 m de diamètre ; s'il est plus petit, le lycanthrope est automatiquement libéré. La préparation du cercle prend 1 tour par 30 cm de diamètre.

Même avec une telle protection, le lycanthrope peut briser le cercle et se venger de l'invocateur. La chance de base de succès de la créature est de 20%, modifiée par la différence entre ses dés de vie et le niveau d'expérience du magicien. Si le lanceur de sort est d'un niveau supérieur, la différence est soustraite de la chance de s'échapper de la créature. Dans le cas inverse, la différence est ajoutée à la chance de base. Chaque créature n'a droit qu'à une seule tentative d'évasion.

Toute rupture dans le cercle annule le pouvoir du sort et permet au lycanthrope d'être libre. Même un brin de paille posé en travers du bord du cercle détruit son pouvoir. Heureusement, la créature ne peut entreprendre aucune action contre n'importe quelle portion du cercle, car la magie de cette barrière l'en empêche absolument.

Une fois pris au piège, le lycanthrope peut être retenu aussi longtemps que l'invocateur le désire. La créature ne peut quitter le cercle, et aucun de ses pouvoirs ou attaques ne peut entamer la barrière magique. Quand la pleine lune se couche, le lycanthrope reprend sa forme humaine. A cet instant il est libéré du sort et peut quitter le cercle.

Les éléments matériels sont une goutte de sang de n'importe quel animal, un cheveu humain, et une pierre de lune, valant au moins 150 po. Si le mage choisit de créer le cercle de protection, les éléments décrits ci-dessus sont également nécessaires.



Dilatation I (Altération)

Portée : 0
Eléments : V
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Dilatation I permet à un magicien d'augmenter la zone d'effet de n'importe quel sort de niveau 1 à 3. Les dimensions de la zone d'effet sont augmentées de 25% ; ainsi, un *nuage puant* remplira un cube de 8 mètres d'arète, tandis qu'un sort *lenteur* affectera toutes les créatures dans un cube de 16 mètres d'arète. Les fractions sont ignorées.

Dilatation I doit être lancé juste avant le sort devant être dilaté ; si un round entier ou plus s'écoule, la dilatation est perdue. Ce sort n'affecte que les sorts ayant des zones d'effet données en mètres (le nombre de créatures ne peut être augmenté). La dilatation affecte seulement les sorts lancés par le même magicien.

Divination améliorée (Evocation)

Portée : 0
Eléments : V
Durée : 2 tours + 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : le mage
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au magicien d'étendre la durée et la portée d'un sort *vision du magicien* et de tout sort de divination de niveau 1 à 4. La durée et la portée sont augmentées de 50% pendant la durée de la *divination améliorée.*

Tous les sorts de divination lancés pendant la durée de l'amélioration sont augmentés. L'expiration de l'amélioration annule tous les sorts de divination en effet.

Là/pas là* (Evocation)

Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1-6 tours
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : cube de 3 m d'arète
Jet de sauvegarde : aucun

Cette magie entropique particulière crée une fluctuation aléatoire dans les probabilités de l'existence. Le sort ne peut être lancé que sur des objets non vivants et ne peut affecter des matériaux que dans un cube de 3 m x 3 m x 3 m.

Les objets dans la zone d'effet restent normaux et visibles ou disparaissent (50% de chance). L'état d'existence de n'importe quel objet est déterminé aléatoirement et change avec chaque observation et chaque observateur. Ainsi, un seul objet pourrait disparaître et réapparaître plusieurs fois pendant la durée du sort. De plus, il peut être "là" pour un observateur et "pas là" pour un autre.

Par exemple, un entropiste lance ce sort sur une porte. Le MD lance les dés de pourcentage et détermine que la porte est "là" pour le magicien. Le compagnon du magicien regarde également la porte. Le MD lance les dés et détermine que la porte est "pas là" pour le compagnon. La paire étudie la porte pendant plusieurs minutes, durant lesquelles elle ne change pas (cela compte comme une seule observation pour chaque personnage).

Le magicien et son compagnon ferment ensuite leurs yeux.. Quand ils regardent la porte de nouveau, un nouveau test pour chaque personnage révèle que la porte est "pas là" pour l'un et l'autre. Les deux franchissent le passage voûté et se retournent pour regarder la porte une fois de plus. Cette fois elle est "pas là" pour le magicien mais "là" pour son compagnon. Ce changement aléatoire continue tout le long de la durée du sort.

Les objets qui sont "là" sont normaux sous tous les aspects. Les portes peuvent être ouvertes, les coffres ramassés et emportés, et des rochers peuvent être utilisés comme barricades. Les objets qui sont "pas là" sont partis, bien que leur absence n'entraîne pas l'effondrement du plafond ou d'autres dégâts. Un magicien pourrait marcher à travers un mur "pas là" sans difficulté.

Quand deux groupes perçoivent différemment un objet là/pas là, l'objet fonctionne pour chaque groupe selon sa perception. Par exemple, une magicienne se cache derrière un rocher qu'elle voit "là". Son ennemi, un guerrier, perçoit le rocher comme "pas là" et tire des flèches sur elle. Cette dernier percevrait les flèches en train de rebondir sur le rocher, tandis que le guerrier percevra que les flèches ont raté leur cible ou que leur tir a été trop court. Le guerrier devrait faire un test avant de tirer chaque flèche pour déterminer si sa perception change ou non en supposant qu'il détourne le regard chaque fois qu'il encoche une flèche ; (chaque visée compte comme une observation).

Une fois que le sort est lancé, tout objet enlevé de la zone d'effet conserve son existence incertaine pendant la durée du sort. Ainsi, deux héros pourraient ramasser un coffre à trésor, l'emporter dans le hall, s'asseoir et découvrir qu'il a disparu pendant qu'ils ont eu le dos tourné. Pire encore, l'un peut voir le coffre et l'autre non !

L'élément matériel est un petit morceau de fourrure de chat enfermé dans une petite boite.


Roger

Localisation de créature (Divination)

Portée : 50 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée :1 tour/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est similaire au sort de 2ème niveau *localisation d'objet.* Au lieu de trouver un objet inanimé, il permet au magicien de trouver une créature. Le magicien lance le sort, se tourne lentement et est capable de sentir la direction d'une personne ou d'une créature, pourvu que le sujet soit dans la portée. Le magicien apprend la distance à laquelle se trouve la créature et dans quelle direction elle se déplace (s'il y a lieu).

Le sort peut localiser les espèces générales de créature (un cheval ou une ombre des roches, par exemple) ou peut être utilisé pour trouver un individu spécifique. Le magicien doit avoir vu physiquement l'individu ou le type de créature au moins une fois à une distance inférieure à 10 mètres.

A la différence de *localisation d'objet,* ce sort n'est pas bloqué par le plomb. Mais il est arrêté par l'eau courante (comme une rivière ou un torrent). Des objets ne peuvent être trouvés par l'utilisation de ce sort.

L'élément matériel est un morceau de fourrure de chien de chasse.

Longue portée II (Altération)

Portée : 0
Eléments : V
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fonctionne de la même manière que le sort de 3ème niveau *longue portée I,* sauf que les sorts de niveau 1 ou 2 ont leur portée doublée et qu'un sort du 3ème niveau voit sa portée augmentée de 50%. De plus, tout sort du quatrième niveau voit sa portée augmentée de 25%.

Malchance* (Evocation)

Portée : 10 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 2d10 rounds
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Avec ce sort, l'entropiste crée un motif négatif dans les forces aléatoires entourant une créature. Cette dernière a le droit de faire un jet de sauvegarde. S'il est réussi, le sort échoue. Dans le cas contraire, le hasard la concernant entre dans une période de malchance. Toute action effectuée par la victime impliquant le hasard (c'est-à-dire chaque fois qu'un jet de dé affecte le personnage) pendant les 2 à 20 rounds suivants nécessite deux tentatives séparées ; le moins bon résultat est toujours appliqué. (La victime lance deux fois pour les attaques, les dégâts, les jets de sauvegarde, etc., toujours en utilisant le moins bon résultat).

Une *pierre porte-bonheur* ou un objet magique similaire annulera la *malchance.* Mais en l'employant ainsi, l'objet magique ne fonctionne plus pendant 2d10 rounds.

L'élément matériel est un morceau de miroir brisé.

Maléfice supérieur (Enchantement/Charme)

Portée : 18 mètres
Eléments : V
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : sphère d'un rayon de 18 mètres
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort opère exactement de la même manière que le sort de 3ème niveau, *maléfice mineur* sauf que le magicien inflige une pénalité de -2 à tous les jets de sauvegarde des créatures hostiles se trouvant dans la zone d'effet. Optionnellement, le magicien peut provoquer une pénalité de -3 sur les jets de sauvegarde contre les sorts d'une école de magie particulière. Cette pénalité n'est pas cumulative avec celle due à une spécialisation du magicien ; la pénalité ne passe pas à -4.

Masque mortuaire (Nécromancie)

Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

En lançant ce sort, un magicien peut changer les traits d'un cadavre pour leur faire prendre une autre apparence. Le mage doit posséder un portrait précis de l'individu à imiter, ou doit avoir une image mentale claire de la personne, basée sur une expérience personnelle.

Si une *animation des morts* est lancée sur le corps, il peut être animé pour devenir un zombie ressemblant exactement à la personne copiée. Mais le double est un automate sans esprit, possédant toutes les caractéristiques d'un zombie normal.



Ce sort peut être lancé sur une créature qui est déjà devenue un zombie. Le magicien doit toucher avec succès le zombie dans un combat, à moins que ce dernier ne soit contrôlé par le mage.

L'élément matériel de ce sort est une goutte de sang de doppleganger.

Renvoi de sorts mineur (Abjuration)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : le mage
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est similaire au sort de 7ème niveau *renvoi de sorts*. Grâce à lui, les sorts lancés contre le magicien rebondissent vers le lanceur de sort d'origine. Cela comprend les sorts lancés à partir de parchemins et les capacités innées similaires aux sorts, mais excluent les éléments suivants : zones d'effets non centrées directement sur le magicien protégé, sorts délivrés par le toucher, et les effets des sorts délivrés par des objets, comme les baguettes, les bâtons, etc. Ainsi, un sort *lumière* lancé pour aveugler le magicien protégé pourrait être repoussé et aveugler potentiellement celui qui l'a lancé, alors que le même sort ne serait pas affecté s'il avait été lancé pour illuminer une zone dans laquelle se tient le magicien protégé.

Un à quatre niveaux de sorts (1d4) peuvent être repoussés. Le nombre exact est déterminé secrètement par le MD ; le joueur ne sait jamais le degré d'efficacité du sort.

A la différence de la version du 7ème niveau de ce sort, *renvoi de sorts mineur* n'est pas pas capable de repousser partiellement un sort. Par exemple, si un magicien peut repousser trois niveaux de sorts, il peut repousser trois sorts du premier niveau, un du deuxième et un du premier, ou un du troisième. Il ne peut en aucune manière repousser des sorts de niveau quatre ou plus. Si le mage est la cible d'un sort d'un niveau supérieur à ce qu'il peut repousser, il en subit tous les effets.

Si le magicien protégé et un attaquant lanceur de sort ont tous les deux un renvoi de sorts en action, un champ de résonance est créé avec les effets suivants :

Jet D100	Effet
01-70	Le sort est absorbé sans autre effet.
71-80	Le sort affecte pleinement les deux de manière égale.
81-97	Les deux effets de renvoi sont rendus ineffectifs pendant 1d4 tours.
98-00	Les deux mages sont aspirés à travers une faille vers le Plan Matériel Positif.

L'élément matériel de ce sort est une pièce d'argent polie.

Transformation d'un caillou en rocher
(Altération) Réversible

Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

A l'apogée de ce sort, le mage projette un caillou qui croît et augmente en vitesse, devenant un rocher mortel qui inflige 3d6 +8 points de dégâts quand il frappe sa cible. (Les règles pour les rochers en tant que projectiles s'appliquent comme décrit dans le *Guide du Maître de Donjon*). Le TAC0 du mage est utilisé pour déterminer le succès. Il est considéré comme étant compétent avec le caillou lancé et ne subit pas de pénalité pour la portée. La portée maximum de l'attaque est égale à 15 mètres plus 3 mètres par niveau du mage. Seul le mage peut projeter le caillou.

Le magicien peut enchanter une pierre au 7ème niveau et gagne une pierre par tranche de trois niveaux d'expérience ensuite (deux pierres au 10ème niveau, trois au 13ème, etc.). Un seul caillou peut être lancé par round et les cailloux doivent être lancés dans des rounds consécutifs. Le sort a une durée en rounds égale au nombre de cailloux enchantés. Chaque caillou nécessite un jet d'attaque séparé. Les cailloux peuvent être lancés sur des cibles différentes dans la portée.

Les éléments matériels sont des cailloux, qui reprennent leur taille normale une fois le sort terminé.

L'inverse de ce sort, *transformation d'un rocher en caillou*, diminue un rocher en caillou. Il n'affecte que les rochers naturels et ne peut être utilisé pour rapetisser une statue ou une gemme taillée.

Le nombre de rochers pouvant être affecté est égal au nombre de niveaux d'expérience du mage. Les rochers ne doivent pas excéder un pied cubique par niveau du mage. Ainsi, un magicien du 10ème niveau peut diminuer 10 rochers, chacun pouvant avoir un diamètre inférieur ou égale à 3 m. Tous les rochers sont affectés dans le même round où le sort est lancé. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de les toucher, ils doivent être à moins de 15 m. du mage. Ils restent diminués jusqu'à ce qu'ils soient affectés par une dissipation.



Sorts de cinquième niveau

Acquisition de Khazid (Divination, Convocation)

Portée : spéciale
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au mage d'acquérir plus facilement des éléments de sort matériels rares ou dangereux. Le magicien lance ce sort sur un miroir en argent tout en se concentrant sur l'image mentale du matériau qu'il désire. La chance de base de succès est de 50%, modifiée par les facteurs suivants :

- +1% par niveau du mage.
- +10% si le mage a déjà vu le même type de substance ou d'objet avant ; ce bonus n'est pas cumulatif avec le bonus suivant.
- +20% si le mage a un exemple du matériau ou du même type d'objet en sa possession ; ce bonus n'est pas cumulatif avec le précédent.
- +30% si le magicien connait l'emplacement de l'objet désiré.
- -50% si le mage n'a jamais vu le même type de matériau ou d'objet avant.

Si le jet de pourcentage est manqué, le mage est incapable de localiser l'ingrédient désiré et le sort s'achève. Si le jet est réussi, le magicien a localisé l'objet ou la substance. Le miroir devient alors une porte magique par laquelle le mage peut voir la cible. La taille de la porte est déterminée par la taille du miroir, avec un maximum de 90 cm sur 60.

La porte apparaît toujours de telle manière que la cible soit à moins d'une longueur de bras du magicien. Ce dernier peut atteindre l'objet qu'il désire, le saisir et le ramener à travers la porte. Le magicien doit risquer sa propre sécurité — la porte ne permet pas l'utilisation de sondes, de grandes cuillers, de pinces ou d'autres outils pour attraper le matériau. Le mage ne peut pas passer complètement par la porte.

Celle-ci disparaît quand la durée du sort est écoulée ou quand le magicien s'éloigne à plus de 3 m d'elle.

La porte est visible des deux côtés et d'autres créatures peuvent passer par la porte. Des attaques de souffles et de gaz, des sorts et des attaques similaires ne peuvent être effectuées à travers la porte. Comme les créatures peuvent passer leurs membres à travers la porte, des attaques physiques et des sorts de contact peuvent être utilisés.

La seule limite à la portée de ce sort est que le mage et la cible doivent être sur le même plan d'existence. Les forces élémentaires (pas les créatures) ne passeront pas à travers la porte. Ainsi, un magicien ne prend pas le risque d'inonder son laboratoire en ouvrant une porte sous la mer par exemple. Cependant, le sort n'offre aucune protection contre un environnement hostile.

Les éléments matériels sont un exquis miroir en argent et une opale noire valant au moins respectivement 1.0000 po et 1.000 po. La pierre doit être réduite en poudre et répandue ensuite sur le miroir. Ce dernier n'est pas perdu après le lancement et peut être réutilisé, mais l'opale en poudre est consommée pendant le lancement.

Bâton magique (Enchantement/Charme)

Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : spécial
Zone d'effet : le bâton du magicien
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au bâton du magicien de stocker un niveau de sort par tranche de trois niveaux du mage. Ainsi, un mage du 9ème niveau peut stocker trois niveaux de sorts (trois sorts du premier niveau, un du premier et un du deuxième, ou un du troisième).

Les sorts à stocker dans le bâton doivent être mémorisés normalement par le magicien. Les sorts sont ensuite lancés normalement pour charger le bâton ; le lancement prend le temps de lancement normal du sort plus un round. Le sort est balayé de la mémoire et les éléments matériels sont consommés. Tous les sorts devant être stockés doivent être lancés dans le bâton en un tour.

Tous les sorts stockés ont un temps de lancement de 1.

Les sorts restent dans le bâton jusqu'à ce qu'ils soient lancés ou dissipés, ou pendant une heure par niveau du mage. Après cela, tous les sorts stockés s'évanouissent.

Seuls les magiciens connaissant *bâton magique* peuvent lancer des sorts à partir du bâton d'un autre magicien. Cela s'applique aux magiciens qui n'ont jamais appris ou qui ne pourraient pas normalement lancer les sorts stockés dans un bâton. Mais, il est courant que le propriétaire du bâton implante un mot de commande qui doit être connu par n'importe qui voulant utiliser le bâton.

L'élément matériel pour ce sort est un bâton coupé dans un frêne. Pour chaque niveau de sort que le magicien a l'intention de stocker dans son bâton, il doit l'incruster de rubis valant au moins 1.000 po.



Brouillard mental (Enchantement/Charme)

Portée : 80 mètres
Eléments : V, S
Durée : 3 tours
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : cube de 6 m d'arète
Jet de sauvegarde : annule

Un *brouillard mental* est un volume de brouillard physique qui permet au magicien d'affaiblir la résistance mentale de ses ennemis. Ces victimes ont droit à un jet de sauvegarde avec une pénalité de -2 pour éviter les effets.

Une créature qui se trouve victime d'un *brouillard mental* subit une pénalité de -2 à tous ses jets de sauvegarde contre deux catégories de magie : tous les sorts de niveau 1 à 5 affectant directement l'esprit d'une part ; et tout autre sort des écoles illusion/fantasme et enchantement/charme affectant l'esprit directement. Par exemple *force fantasmatique* est un sort affectant l'esprit, *monture fantomatique* non.

La pénalité aux jets de sauvegarde est cumulative avec toute autre pénalité opérant pour d'autres raisons. Les créatures affectées la subissent aussi longtemps qu'elles restent dans le brouillard et pour 2d6 rounds par la suite.

Forme ondoyante* (Altération)

Portée : 40 mètres
Eléments : S, M
Durée : 1d10 rounds
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : cube de 3 m d'arète/niveau
Jet de sauvegarde : 1/2

Par le biais de ce sort, l'entropiste est capable de façonner et de diriger les combinaisons de courants aquatiques, lui permettant de modeler les liquides en une variété de formes. Le sort affecte une quantité de liquide égale au maximum à sa zone d'effet. S'il est lancé sur une masse plus grande, comme un océan ou un grand lac, le sort n'affecte que l'eau se trouvant dans la zone d'effet.

Après avoir lancé *forme ondoyante*, le mage peut façonner l'eau en n'importe quelle forme désirée. Le sort ne peut agglomérer le liquide de n'importe quelle manière ; il est toujours limité par ses propriétés de fluide et par la gravité. Ainsi, un mage ne pourrait utiliser *forme ondoyante* pour créer une créature humanoïde avec des bras et des jambes et la faire marcher. Il pourrait cependant créer une forme grossièrement humaine avec des bras coulant, qui s'élèvent de l'eau, s'écrase un peu plus loin en une énorme gerbe d'éclaboussures, puis se relève et répète le processus. D'autres formes comprennent des vagues gigantesques, des geysers, des tourbillons et des dépressions.

La forme prend un round à se faire, après lequel elle peut être maintenue par la concentration. La forme peut être dirigée pour se déplacer au rythme de 27 mètres par round. Si *forme ondoyante* se déplace dans ou à travers une masse d'eau, la forme ne perd pas son intensité. Cependant, si l'onde se déplace sur la terre sèche, elle subit un dé de dégât par tranche de 3 mètres traversés.

Si elle est propulsée contre une cible, la *forme ondoyante* inflige 1d4 points de dégâts par niveau du mage aux créatures se trouvant sur son chemin. La *forme ondoyante* peut être dirigée contre des créatures en surface ou sous l'eau. Ceux qui sont frappés ont droit à un jet de sauvegarde ; un succès réduit les dégâts de moitié.

Si les victimes sont dans ou sur la masse d'eau, la forme les balayera. Les créatures de petite taille sont emportées avec la forme, se déplaçant à sa vitesse. Les créatures de taille moyenne et grande sont balayées à la moitié de la vitesse de la forme. Les créatures encore plus grandes peuvent résister au mouvement. Ceux qui sont pris dans le courant peuvent faire un test de Force chaque round pour s'en libérer.

Les bateaux sont particulièrement vulnérables aux *formes ondoyantes*. Si la *forme ondoyante* fait deux fois ou plus la taille du vaisseau, ce dernier doit faire un test de navigabilité (comme décrit dans la Table 77 du *GdM*). Les vaisseaux réussissant le test subissent les dégâts comme décrits ci-dessus, réduisant leur pourcentage de navigabilité pour les tests de futur de 2d6 points jusqu'à ce qu'ils soient réparés.

D'un autre côté, ce sort peut être lancé directement sur une seule créature basée sur l'eau — un esprit des eaux, un élémental de l'eau ou une autre créature du plan élémentaire de l'eau. Dans ce cas, le sort provoque 1d6 points de dégâts par niveau du mage. L'effet est instantané et le sort s'arrête immédiatement après que l'attaque ait été faite.

L'élément matériel est une petite rame sculptée, décorée d'aigues-marines valant au moins 500 po en tout. La rame se désintègre quand le sort est lancé.

Longue portée III (Altération)

Portée : 0
Eléments : V
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort opère exactement comme le sort de 3ème niveau *longue portée I* sauf que la portée de n'importe quel sort de niveau 1 à 3 est augmentée de 150% et celle de n'importe quel sort de niveau 4 à 5 de 50%.




Réduire la résistance (Abjuration, Altération)

Portée : 60 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

En utilisant ce sort, un magicien peut tenter de réduire la résistance à la magie de la créature visée. La résistance à la magie de la créature fonctionne contre *réduire la résistance*, mais seulement à la moitié de sa valeur. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé en sus de la résistance à la magie.

Si la victime ne résiste pas aux effets de ce sort, sa résistance à la magie est réduite d'une base de 30% plus 1% par niveau d'expérience du magicien lançant le sort.

Ce sort n'a pas d'effet sur les créatures n'ayant pas de résistance à la magie.

L'élément matériel est un bâtonnet en fer brisé.

Refus de Von Gasik (Abjuration)

Portée : 10 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : carré de 6 m de côté/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce puissant sort est conçu pour empêcher des lanceurs de sorts non autorisés de franchir un vestibule, une porte, une fenêtre ou toute autre entrée.

Le sort crée une barrière invisible qui bloque la zone visée. N'importe quel non lanceur de sorts ainsi que les lanceurs de sorts spécifiés par le mage peuvent passer librement. Tous les autres lanceurs de sorts se heurtent à l'invisible barrière. Les membres des classes avec des capacités inférieures de lancement de sort (paladins, rôdeurs et bardes) sont bloqués uniquement si le personnage est d'un niveau suffisant pour les employer.

Le magicien est capable de protéger une zone carrée de 6 mètres de côté par niveau d'expérience. Ainsi, un magicien du 12ème niveau peut protéger une zone carrée de 72 mètres de côté. La zone d'effet peut être divisée en plusieurs portions plus réduites, tant que le total n'excède pas les limites du mage. Chaque portion doit être dans la portée du sort et doit être visible du mage au moment où le sort est lancé.

La barrière existe pendant une heure par niveau du mage à moins qu'elle ne soit enlevée par lui ou annulée par une *dissipation de la magie*. Un sort de *désintégration* détruit la barrière comme un *bâtonnet d'annulation* ou une *sphère d'annihilation*.

Les murs invisibles ne sont pas affectés par les coups physiques, le froid, la chaleur ou l'électricité. Les armes lancées ou propulsées (magiques ou normales) ne sont pas repoussées par la barrière et peuvent traverser la zone normalement. Des sorts peuvent être lancés à travers la barrière. *Porte dimensionnelle*, *téléportation* et des effets similaires peuvent contourner les barrières.

L'élément matériel est une pincée de poussière venant de n'importe quelle tombe de magicien.

Sauvegarde (Abjuration)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour + 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : sphère d'un rayon de 4,5 mètres
Jet de sauvegarde : aucun

L'utilisation de ce sort protège le magicien et quiconque dans la zone d'effet des dégâts provoqués par le rebond des sorts du magicien. Cela comprend les dégâts provoqués par une *boule de feu* lancée dans une zone trop petite pour ses effets, un *éclair* réfléchi ou tout autre sort de zone offensif qui recouvre la zone d'effet de *sauvegarde*. La protection est efficace contre les sorts du 7ème niveau ou moins. La protection ne s'applique pas aux dégâts de sorts ayant rebondi sur toute forme de *renvoi de sorts*. Il ne protège pas le magicien contre les dégâts provoqués par les sorts ou les attaques des ennemis ou des autres membres du groupe.

Un magicien qui a lancé *sauvegarde* est libre de se déplacer et d'agir normalement. L'effet du sort est toujours centré sur lui, quelles que soient ses actions. Les autres créatures sont libres d'entrer ou de sortir de la zone d'effet.

Tout sort de zone lancé par le magicien prendra effet normalement, mais ses effets seront annulés au sein de la zone d'effet du sort *sauvegarde*. Cela s'applique uniquement aux sorts de zone centrés à l'extérieur du rayon du sort *sauvegarde*. Si le magicien lance un sort de zone offensif à l'intérieur de la zone de *sauvegarde*, ce dernier est immédiatement annulé et ceux se trouvant dans la zone subissent pleinement les dégâts du sort.. Le magicien est libre de lancer des sorts de zone non offensifs et des sorts à cibles individualisées à l'intérieur de la zone de *sauvegarde*.

L'élément matériel est un morceau de cuir préservé de n'importe quelle créature possédant une résistance naturelle à la magie.



Vortex* (Evocation)

Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1d4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : cercle d'un diamètre de 1,5 mètre
Jet de sauvegarde : 1/2

Un *vortex* est une masse tourbillonnante d'énergie magique, à peine contrôlable par le mage. Le round de lancement, une petite étincelle de lumière remplit l'air à la position désirée. Le second round, une tornade multicolore haute de 2 mètres apparaît. A partir de ce moment, le mage doit maintenir sa concentration afin que le *vortex* demeure.

Chaque round, le mage peut déplacer le *vortex* de 18 mètres. Cependant, le contrôle et la direction ne sont pas parfaits. Le mage a un contrôle complet sur la distance, mais il ne peut que suggérer la direction désirée. Le mage a 50% de chances de déplacer le *vortex* dans la direction désirée ; si le jet de dé indique un échec, le *vortex* se déplace selon le diagramme de dispersion des projectiles similaires à des grenades. Ainsi, un *vortex* se déplace normalement dans la direction générale désirée, mais à l'occasion, il peut aller de l'autre côté voir directement vers le mage.

Le *vortex* ne peut passer à travers des objets plus grand que sa zone d'effet (il pourrait passer sur un arbuste, mais pas sur un chêne ancien) et sera redirigé par eux, rebondissant le long de la ligne générale du mouvement. Par exemple, s'il est lancé dans un étroit vestibule, le *vortex* peut rebondir d'un côté sur l'autre.

Le *vortex* est composé d'énergie magique brute. Les créatures non magiques frappées par un *vortex* subissent 1d4 points de dégâts par niveau du mage. Les créatures magiques et les lanceurs de sorts subissent 1d6 points de dégâts par niveau du mage. Les créatures frappées ont droit à un jet de sauvegarde contre la magie pour ne subir que la moitié des dégâts.

Chaque fois qu'une créature est frappée, il y a 5% de chances que le *vortex* explose en un hiatus. Utilisez la Table 2 pour déterminer les résultats d'un tel hiatus. Si le *vortex* en provoque un, le sort s'arrête immédiatement.

Les éléments matériels sont une banderole en soie et une poignée de paille.

Sorts de sixième niveau

Augmentation II (Evocation)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 3 tours
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fonctionne exactement comme le sort de 3ème niveau, *augmentation I,* sauf que cinq sorts de niveau 1 à 3 peuvent être affectés. Pour chaque dé de dégâts provoqué par les sorts augmentés, un point de dégât est ajouté au total des dégâts.

Augmentation II affecte les cinq premiers niveaux de sorts, qui provoquent des dégâts directs, lancés pendant la durée d'*augmentation II.* Seuls les sorts provoquant des dégâts physiques directs sont affectés.

L'élément matériel est une paire de cercles concentriques d'or et de platine.

Bouclier entropique* (Altération)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : le mage
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort recouvre le mage de bandes tourbillonantes de couleurs scintillantes, le dissimulant complètement. Le mage est capable de voir normalement à l'intérieur et à l'extérieur du bouclier.

Le *bouclier entropique* protège le mage contre les effets des sorts et des objets magiques. Le bouclier peut absorber complètement 2d6 niveaux de sort (p. ex. si le jet de 2d6 est de 10, le bouclier peut absorber 10 sorts du premier niveau, deux sorts du 5ème niveau ou toute autre combinaison similaire), annulant de ce fait leurs effets sur le mage. Le bouclier absorbe aussi bien les sorts à effet de zone que les sorts à effets individualisés dirigés contre le mage. Dans le cas de sorts à effets de zone, le *bouclier entropique* ne protège que le mage. Tous les autres se trouvant dans la zone d'effet subissent les effets normaux du sort.

Le *bouclier entropique* protège également contre les hiatus, qu'ils soient causés par la magie du mage ou par une source extérieure. Chaque hiatus est considéré comme 1d6 niveau de sorts.

Le sort reste effectif jusqu'à ce qu'il soit annulé par le mage ou qu'il atteigne sa capacité d'absorption de niveau. Si la capacité est atteinte exactement, le bouclier cesse simplement de fonctionner. Mais si le




bouclier entropique est frappé par plus de niveaux qu'il ne peut en absorber, il explose en un hiatus. Le sort qui a déclenché le hiatus est complètement annulé, son énergie étant transformée en un hiatus (voir Table 2). Comme le bouclier ne fonctionne plus, le magicien anciennement protégé est totalement sujet aux effets de ce hiatus.

L'élément matériel est une petite éponge.

Choc entropique* (Conjuration/Convocation)

Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 2d4 rounds
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort est utilisé en premier contre les lanceurs de sorts. Il déforme toutes les tentatives de lancement de sorts, convertissant l'énergie du sort en hiatus.

La victime a le droit de faire un jet de sauvegarde ; si elle le réussit, le sort n'a pas d'effet. Si le jet échoue, la cible est enfermée dans un champ de magie entropique. Si la victime lance des sorts ou utilise une charge d'un objet magique, un hiatus se crée automatiquement (consultez la Table 2). Quand vous déterminez les effets de ce hiatus, le niveau véritable de l'entropiste qui lance le *choc entropique* est soustrait du jet de dé, rendant les effets plus susceptibles d'affecter la victime.

L'élément matériel est un petit tube de verre qui se brise pendant l'incantation.



Constricteur ardent de Forest (Conjuration/Convocation)

Portée : 10 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : une source de feu
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort provoque l'apparition d'un tentacule de flammes magiques qui serpente depuis n'importe quelle source existante de feu naturel ou magique. La vrille enflammée est longue de 3 mètres, possède une CA 7, ne peut être touchée que par des armes magiques +2 ou plus. Ses points de vie sont égaux au double du niveau du mage.

Toute créature se trouvant à moins de 6 mètres du tentacule est sujette à une attaque contrôlée par le mage. La victime doit tenter un jet de sauvegarde ; s'il est réussi, le sujet évite l'enchevêtrement, mais subit 1d6 points de dégâts en raison du feu au contact de la vrille. Si le jet est raté, la victime est attrapée par le serpent enflammé et subit 3d6 de points de dégâts en raison du feu à chaque round jusqu'à ce que la vrille soit détruite ou que le sort s'arrête.

Si la source de feu de laquelle le tentacule émane est éteinte, le temps restant au constricteur ardent est divisé par deux.

L'élément matériel est une écaille de dragon rouge.

Dilatation II (Altération)

Portée : 0
Eléments : V
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fonctionne exactement comme le sort de 4ème niveau *dilatation I*, sauf que la zone d'effet d'un sort de niveau 1 à 3 est augmentée de 50%. Autrement, le magicien peut augmenter la zone d'effet d'un sort de niveau 4 à 5 de 25%.

Griffes de l'ombre des roches (Altération)

Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Quand ce sort est lancé, les mains du sujet s'élargissent et ses ongles s'épaississent et poussent, devenant les équivalents en taille et en pouvoir des griffes d'une ombre des roches, similaires au fer. La trans-



formation prend tout un round et est horriblement douloureuse, nécessitant un jet de choc métabolique. Un jet raté inflige au sujet 3d4 points de dégâts.

Le sujet peut creuser comme une ombre des roches, trancher à travers 3 mètres de pierre solide ou 18 mètres de terre par tour. La seule limite est l'endurance du sujet ; à la fin de chaque tour de fouissage, le sujet doit réussir un test de Constitution, sous peine de devoir se reposer pendant un tour.

Creuser à travers la terre ne crée pas nécessairement un tunnel praticable. Si le sujet souhaite faire un passage par lequel d'autres peuvent passer, il doit creuser au rythme de 9 mètres par tour. Creuser un tunnel à travers de la roche solide ne nécessite pas de soins ni de temps supplémentaire.

Le bénéficiaire de ce sort peut faire deux attaques de griffes par round, chacune infligeant 2d6 points de dégâts plus tout bonus de force. Chaque attaque est faite avec une pénalité de -2 au toucher. Cette pénalité s'applique jusqu'à ce que le sujet ait fait deux attaques réussies consécutives (pas nécessairement au même round). A partir de cet instant, il est habitué à l'utilisation des griffes. La pénalité est abandonnée pour le reste du sort.

L'élément matériel est une griffe d'ombre des roches.

Monture spectrale de Bloodstone (Nécromancie)

Portée : 10 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet à un magicien de créer une créature quasi réelle ressemblant à un vautour. La monture volante peut porter le mage et une autre personne par tranche de trois niveaux d'expérience du magicien (quatre au douzième, cinq au quinzième, etc.). Tous les passagers doivent être spécifiquement nommés pendant le lancement.

La montre spectrale ressemble à un énorme vautour squelettique avec des ailes en lambeaux. Quand il vole, il pousse de hideux cris perçants qui emplissent le ciel. Elle vole avec une vitesse de déplacement de 4 par niveau du mage, avec un maximum de 48. Elle apparaît avec un mors et une bride, plus une selle par passager.

Tous les animaux normaux évitent la monture spectrale et seuls les monstres l'attaqueront. Elle a une CA 2 et 10 points de vie plus un point par niveau du mage. Si elle perd tous ses points de vie, elle disparaît. Elle n'a pas de mode d'attaque.

L'élément matériel est un os creux d'une aile de vautour qui doit être taillé en un sifflet et utilisé quand le sort est lancé.

Transformation indistincte de Lorloveim
(Illusion)

Portée : toucher
Eléments : V, S
Durée :1d4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

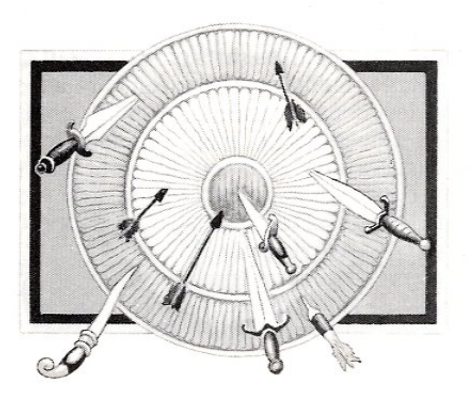
Quand ce sort est lancé, l'illusionniste transforme une créature, ou une quantité spécifiée de matière non vivante, en ombre, la rendant insubstantielle. Ainsi, une porte peut être transformée en ombre et franchie. La quantité maximale de matière inanimée pouvant être transformée est de 30 cm de côté par niveau du mage.

Les créatures non volontaires ont droit à un jet de sauvegarde pour résister à la *transformation indistincte*. Les objets magiques et les effets magiques des sorts (comme une *main impérieuse de Bigby* ou un *mur de pierre*) ne peuvent être affectés.

Une créature transformée, et tout ce qu'elle porte, devient insubstantielle. Elle peut passer à travers de petits trous, des ouvertures étroites et les plus petites fissures. La créature ne peut voler sans magie supplémentaire.

Aucune forme d'attaque n'est possible en forme d'ombre sauf contre les créatures qui existent sur le plan éthéral. Dans ce cas, toutes les attaques sont normales ; cependant, la créature indistincte ne peut être blessée que par des armes magiques +1 au moins ou par des créatures capables d'affecter ceux qui ne peuvent être frappées que par des armes magiques. Les sorts et les attaques spéciales ont des effets normaux.

La plupart des créatures mortes-vivantes ignoreront une créature en forme d'ombre, croyant qu'il s'agit d'une âme en peine ou d'un spectre ; cependant, les liches et les morts-vivants puissants peuvent faire des jets de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -4 pour reconnaître ce sort. Une *dissipation de la magie* réussie forcera la créature dans l'ombre à revenir à sa forme normale.





Sorts du septième niveau

Chat d'ombre (Illusion)

Portée : 10 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'invocation : 3
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Quand ce sort est lancé, le magicien crée un chat fait d'ombre. Le *chat d'ombre* est de la taille d'un chat normal mais peut être gris ou noir, au choix du mage. Ce dernier a un contrôle télépathique complet sur le félin ; il peut voir, entendre et même parler par son intermédiaire tant qu'il reste dans la portée. Au moment où il sort de la portée, il disparaît. Le mage n'a pas besoin de se concentrer sur le *chat d'ombre.*

Le félin est insubstantiel, le rendant sujet uniquement aux attaques magiques ou spéciales, y compris celles par des armes +1 ou mieux. Sa CA est de 5, sa vitesse de déplacement de 18 et ses jets de sauvegarde égaux à ceux du mage. Le chat se dissipe s'il perd un nombre de points de vie égal à la moitié du total de points de vie du mage. Il n'a pas d'attaque propre et ne peut toucher ou porter des objets. Une *dissipation de la magie* réussie provoque sa disparition.

Un *chat d'ombre* ne fait pas de bruit quand il se déplace. Il est indétectable à 90% dans toutes les environnements sauf les plus lumineux.

Les éléments matériels de ce sort sont une perle noire d'une valeur d'au moins 100 po et une griffe d'un chat noir ou gris.

Conjuration intensifiée (Conjuration/Invocation, Nécromancie)

Portée : spéciale
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour
Temps d'invocation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort augmente la force des créatures conjurées par le mage par des sorts de conjuration/invocation de niveau 1 à 6. Seuls les sorts qui apportent des créatures conjurées au magicien peuvent être affectés.

Seuls les deux premiers sorts de conjuration/invocation lancés par le magicien, dans le tour suivant le sort *conjuration intensifiée,* sont affectés. Les créatures conjurées gagnent 2 points de vie par dé de vie. Elles les conservent jusqu'à l'expiration normale du sort qui les a conjurées.

Les éléments matériels de ce sort sont une petite bourse en cuir et un candélabre miniature en argent.

De l'Œuf sort la Pierre (Altération, Enchantement, Evocation)

Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'invocation : 1d4 +4 heures
Zone d'effet : un mélange alchimique
Jet de sauvegarde : aucun

Quand un magicien souhaite créer l'objet magique connu sous le nom de *pierre philosophale,* il doit en premier découvrir sa formule alchimique, qui lui donne les ingrédients nécessaires et la méthode de préparation. Cette information n'est pas donnée par ce sort et ce dernier est inutile sans cette formule (les ingrédients exacts et la formule sont établis par le Maître de Donjon et doivent être découverts par le magicien en cours d'aventure).

Quand la formule a été découverte et que les ingrédients ont été préparés, le magicien enchante le mélange alchimique avec le sort *enchantement d'un objet. De l'Œuf sort la Pierre* est ensuite lancé sur le mélange. Ce sort transmute la mixture lentement en sa forme finale, la *pierre philosophale.* Le processus est achevé avec un sort *permanence.*

L'élément matériel de ce sort est un objet magique connu sous le nom d'*œuf philosophal,* qui est une cornue enchantée utilisée pour contenir des mélanges alchimiques. L'œuf n'est pas détruit après l'achèvement du sort et peut être réutilisé (d'autres détails sur l'*œuf philosophal* sont donnés dans le Chapitre 4 de ce livre).

Façonnage de sort* (Altération)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1d4 +1 round
Temps d'invocation : 1 round
Zone d'effet : le mage
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort donne à l'entropiste la capacité de saisir l'énergie magique dirigée contre lui et de la remodeler comme il le désire. Pendant qu'il est effectif, ce sort ne donne pas de signe visible d'existence. Il n'offre pas de protection contre les sorts de zone.

Si un entropiste est la cible d'un sort ou d'un objet magique, ce sort lui donne le droit de faire immédiatement un jet de sauvegarde. Si le jet échoue, le sort de l'adversaire fait normalement effet. Si le jet réussit, le *façonnage de sort* absorbe l'énergie magique du sort de l'adversaire. L'entropiste peut ensuite choisir de laisser l'énergie se dissiper ou de l'utiliser instantanément pour lancer un contre-sort sur le lanceur de sort adversaire. Le contre-sort doit être de niveau égal ou inférieur à celui de l'original et doit avoir été



mémorisé au moment du lancement. L'entropiste ne perd pas un sort mémorisé en le renvoyant. L'énergie du sort ne peut être conservée ; si elle n'est pas utilisée immédiatement, elle se dissipe.

Hamos, un entropiste, est, par exemple, protégé par un *façonnage de sort*. Il est frappé par un *doigt de mort* (sort du 7ème niveau). Il réussit son jet de sauvegarde et est maintenant capable de lancer un sort de niveau 7 ou moins. Hamos a actuellement en mémoire *débilité mentale*. Comme ce n'est qu'un sort du 5ème niveau, il choisit de le renvoyer vers son ennemi. Il fait un test de variation de niveau (et ne provoque pas un hiatus) et *débilité mentale* est lancé vers son adversaire. Hamos a toujours son *débilité mentale* original en mémoire. Les deux niveaux de sort restant sont perdus, car ils n'ont pas été utilisés pendant le même round.

Si un entropiste est frappé par deux sorts en même temps, il peut choisir quel sort il façonne. Il subit tous les effets du sort restant.

L'élément matériel de ce sort est un diamant valant au moins 2.000 po. Quand le sort est lancé, le diamant est transformé en un bloc de charbon.

Jonction effroyable Bloodstone (Nécromancie)

Portée : toucher
Eléments : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'invocation : 7
Zone d'effet : un mort-vivant
Jet de sauvegarde : spécial

Quand ce puissant sort est employé, le magicien transfère son esprit dans le corps d'un mort-vivant, le dominant totalement. Si ce mort-vivant est intelligent, il a droit à un jet de sauvegarde pour résister à la jonction. Si le jet est réussi, l'esprit du mage est obligé de retourner dans son propre corps. Le magicien doit alors faire un jet de choc métabolique ; si le jet échoue, le magicien subit 5d6 points de dégâts, et la moitié de ces dégâts dans le cas contraire.

Si le jet de la créature échoue, le nécromancien joint son essence vitale avec celle du mort-vivant. Pendant qu'il est dans le corps de la créature, le mage peut utiliser toutes ses attaques spéciales et capacités innées, à l'exception des sorts mémorisés par la créature.

Le corps du magicien reste dans un état comateux. Il est sujet à toutes les attaques et subit les dégâts normalement. L'esprit du magicien peut voyager sur une distance illimitée depuis son corps physique tant que les deux restent sur le même plan d'existence.

S'il est intelligent, le mort-vivant possédé essaye continuellement de chasser le mage par des menaces mentales qui ne peuvent être entendues que par le magicien. Les pensées du mort-vivant sont fantomatiques. Pendant la première minute de chaque possession, le mage doit réussir un test d'Intelligence afin de conserver sa santé mentale. Le jet est modifié par la différence entre l'Intelligence de la créature et celle du mage. Si le mort-vivant a un score supérieur, la différence est ajoutée au jet. Dans le cas inverse, la différence est soustraite.

Si le jet est réussi, rien ne se passe et le mage peut continuer à posséder le mort-vivant. Si le test d'Intelligence échoue, l'intellect du magicien dégénère, le transformant en un maniaque délirant et meurtrier. Son esprit est immédiatement obligé de retourner dans son corps, et il doit tenter un jet de choc métabolique, sanctionné en cas d'échec par les mêmes dégâts que ci-dessus. Le mage reste dangereusement fou jusqu'à ce qu'une *guérison* ou un *souhait* soit utilisé pour restaurer son Intelligence.

Ce sort peut être très utile quand il est combiné avec le sort *masque mortuaire*.

Quand la durée du sort est écoulée, l'esprit du nécromancien retourne immédiatement dans son corps.







Poing enflammé de Malec-Keth (Evocation)

Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'invocation : 1
Zone d'effet : une créature ou un objet
Jet de sauvegarde : spécial

Quand ce sort est achevé, une des mains du mage (celle qu'il veut) s'illumine et est entourée d'une aura de flammes. Le mage ne subit aucun dégât de cet effet. L'intensité lumineuse résultante est équivalente à celle d'une torche.

Si le magicien touche un adversaire, ce dernier doit tenter un jet de sauvegarde. Si le jet est réussi, les flammes restent sur la main du mage (et il peut les utiliser pour faire d'autres attaques jusqu'à ce que la durée du sort soit écoulée), la créature ne subissant que 1d4 +2 points de dégâts dus au feu. Dans le cas contraire, les flammes quittent la main du mage pour entourer le corps de la victime d'une aura de feu intense. Elle le brûle pendant 1 round, infligeant 1d4 points de dégâts par niveau du mage.

Au lieu d'attaquer des créatures, le mage peut choisir de toucher n'importe quel objet, qui est automatiquement entouré par l'aura ardente pendant 1 round. L'objet doit réussir un jet de sauvegarde contre le feu magique, sous peine d'être détruit. L'aura peut entourer n'importe quel objet d'un volume maximal de 1,5 m de côté par niveau du mage.

Sélecteur de hiatus d'Hornung* (Altération)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'invocation : 1 round
Zone d'effet : le mage
Jet de sauvegarde : aucun

Le grand Hornung, ayant subit plus d'une fois les effets de ses hiatus, conçut une méthode pour améliorer les résultats de la magie entropique et, logiquement, ses propres chances de survie. Le résultat fut le *sélecteur de hiatus d'Hornung*. En le lançant, l'entropiste obtient un meilleur contrôle sur les hiatus. Quand le sort du mage en provoque un, deux résultats séparés sont déterminés sur la Table 2. Le mage choisit ensuite celui des deux qui sera effectif. Ce sort peut être utilisé en conjonction avec la *rupture hasardeuse de Nahal*.

La durée du sort est un nombre fixé de hiatus ou 12 heures, selon ce qui intervient le plus tôt. L'entropiste est capable d'ajuster un hiatus par cinq niveaux d'expérience ; ainsi, un mage du 15ème niveau pourrait façonner trois hiatus dans une période de 12 heures. A la fin des 12 heures, le sort s'arrête, sans tenir compte du nombre de hiatus restants.

L'élément de ce sort est une cuiller en laiton.

Suffocation (Altération, Nécromancie)

Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'invocation : 7
Zone d'effet : cercle d'un rayon de 3 m
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort coupe le souffle de toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet et manquant leur jet de sauvegarde. Leur souffle est placé dans un petit sac en soie tenu par le mage.

Chaque round, une victime de ce sort doit faire un test de Constitution. Si le jet échoue, la créature subit 2d4 points de dégâts. Dans le cas contraire, le sujet a repris assez d'air pour réduire les dégâts à 1d4.

Alors qu'elles luttent et halètent en raison du manque d'air, les créatures attaquées se déplacent et attaquent à la moitié de leur vitesse de déplacement, subissent une pénalité de -4 à leur CA et à leurs jets d'attaque. Elles perdent de plus tous leurs bonus de combat dus à la Dextérité.

Les effets de ce sort continuent chaque round, sans tenir compte du fait que les victimes restent ou non dans la zone d'effet. Les dégâts s'accumulent jusqu'à ce que le sort s'arrête, que le sac en soie soit ouvert ou qu'une *dissipation de la magie* réussie soit lancé sur le sac. Les pénalités de combat restent applicables pendant 1d3 rounds après la fin du sort.

L'élément matériel est un petit sac en soie constellé d'opales noires dont la valeur totale ne peut être inférieure à 5.000 po. Le sac n'est pas détruit pendant le lancement, mais devient inutilisable pour des lancements futurs si une *dissipation de la magie* réussie est utilisée contre lui.

Tempête acide (Evocation)

Portée : 10 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'invocation : 7
Zone d'effet : cercle de 12 m de diamètre
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort mortel libère une averse de gouttelettes magiques d'acide gélatineux. Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet sont recouvertes par des gouttes de cette substance. L'acide ne peut être nettoyé que par du vin, du vinaigre ou par une *dissipation de la magie* réussie ou un autre sort du même genre. L'acide reste pendant 1 round par niveau du mage, puis disparaît.

Les créatures ainsi recouvertes subissent 1d4 points de dégâts par round pendant les rounds 1 à 3, puis 1d6 points par round pendant les rounds 4 à 6 et 1d8 à chaque round suivant. Les personnages, qui ont réussi au premier round leur jet de sauvegarde



contre les sorts, ne subissent que la moitié des dégâts dus à l'acide les rounds suivants. Quand le sort s'arrête, les effets cessent de même.

Les dégâts provoqués par l'acide peuvent être soignés de n'importe quelle manière sauf la régénération. L'élément matériel est une goutte d'acide.

Vol d'enchantement **(Enchantement)**

Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : permanente
Temps d'invocation : 1 heure
Zone d'effet : un objet
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort "vole" un enchantement d'un objet magique et le remet dans un autre objet, non magique (l'élément matériel). Les deux objets doivent être touchés par le magicien pendant l'incantation. Ils doivent être de la même catégorie (arme contondante, arme tranchante, anneau, amulette, bouclier, armure, baguette, etc.).

L'enchantement peut être transféré uniquement vers un objet non magique. L'énergie d'un seul objet peut être transférée ; il n'est pas possible de combiner deux objets en un seul. Le nouvel objet a toutes les propriétés de l'objet magique original (y compris le même nombre de charges s'il y a lieu).

Au point culminant du sort, l'objet magique original a droit à un jet de sauvegarde contre la désintégration avec tous les ajustements applicables pour les objets magiques. Des objets exceptionnellement puissants (comme les artefacts) peuvent être considérés comme réussissant automatiquement leur jet de sauvegarde, selon le choix du MD.

Si le jet est réussi, l'objet magique résiste à l'effet du sort et celui-ci s'arrête. Si le jet échoue, l'objet magique perd tous ces pouvoirs, qui sont transférés dans l'objet anciennement non magique.

Mais, même si l'objet magique rate son jet de sauvegarde, le succès du sort n'est pas garanti. Il y a une chance que l'enchantement soit perdu. La chance de base est de 100%, modifiée par -5% par niveau du mage. Ainsi, un magicien du 20ème niveau n'a aucune chance de le perdre. Si l'enchantement est perdu, les deux objets deviennent non magiques.

L'élément matériel est l'objet non magique devant recevoir l'enchantement. Il doit avoir une valeur égale ou supérieure à l'objet drainé.

Sorts de huitième niveau

Bateau-nuage **(Altération, Enchantement)**

Portée : 1,5 km
Eléments : V, S
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'invocation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort doit être lancé sous un ciel nuageux. Le mage désigne un nuage, qui descend immédiatement vers lui. Alors qu'il se rapproche, il change de forme, devenant n'importe quel vaisseau imaginé par le magicien (une galère en forme de dragon, un canot pour un seul homme, etc.).

Bien que le *bateau-nuage* soit fait de nuage, il semble solide et peut supporter le poids du mage plus celui d'un passager par niveau du magicien. Il peut voler à n'importe quelle vitesse avec un maximum de 8 kilomètres/heure par niveau du mage (la limite étant de 144 kilomètres/heure).

Le mage exerce un contrôle télépathique total sur la vitesse et la direction du *bateau-nuage*. Pendant qu'il contrôle le vaisseau, le magicien est capable d'effectuer d'autres actions mais pas de lancer d'autres sorts.

Choc kaléidoscopique de Gunther **(Invocation/Evocation)**

Portée : 5 mètres/niveau
Eléments : V, S
Durée : instantanée
Temps d'invocation : 8
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Quand ce sort est lancé, un fin rayon de lumière scintillante et kaléidoscopique jaillit du bout des doigts du magicien vers la cible. La victime a droit à un jet de sauvegarde pour résister au rayon.

Ce sort n'a pas d'effet sur les non lanceurs de sorts, ne pouvant les blesser d'aucune manière. Les créatures avec des capacités innées similaires aux sorts ne sont pas non plus affectées. Mais contre les magiciens et les prêtres, ce sort peut être dévastateur. Il court-circuite l'énergie arcanique stockée dans l'esprit du lanceur de sorts, balayant un certain nombre de sorts mémorisés. Les sorts perdus doivent être remémorisés.

Le nombre de sorts drainés est égal au niveau du mage moins 1d20. Ainsi, un magicien du 16ème niveau peut en drainer 15 au maximum, mais pourrait ne pas en drainer du tout en fonction de son jet. Après avoir soustrait le jet de dé du niveau du mage, tout résultat nul ou négatif indique que la victime ne perd pas de sort.




Les sorts sont drainés en commençant par ceux du premier niveau, puis du deuxième, etc. N'importe quelle décision concernant les sorts d'un niveau spécifique devant être drainés devrait être déterminée aléatoirement.

Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim (Altération, Nécromancie)

Portée : 20 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'invocation : 8
Zone d'effet : cube de 9 m d'arète
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort fait s'évaporer l'humidité des corps de toute créature vivante se trouvant dans la zone d'effet, infligeant 1d8 points de dégâts par niveau du mage. Les créatures affectées ont droit à un jet de sauvegarde. En cas de réussite les dégâts sont réduits de moitié.

Ce sort est particulièrement dévastateur sur les élémentaux de l'eau et les créatures végétales, qui subissent une pénalité de -2 à leur jet de sauvegarde.

L'élément matériel est un morceau d'éponge.

Homoncule-bouclier (Evocation, Nécromancie)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'invocation : 3
Zone d'effet : le mage
Jet de sauvegarde : aucun

En créant un *homoncule-bouclier*, le magicien sépare une portion de son esprit sous la forme d'un homoncule magique externe. Cette créature est invisible à tous sauf au mage et apparaît comme une minuscule version de celui-ci perchée au-dessus de sa tête.

Le magicien peut se déplacer et agir normalement pendant que ce sort est effectif. L'homoncule magique opère comme un lanceur de sort indépendant. Il ne peut lancer que *téléportation*, *contingence* et des sorts protecteurs de niveau 4 ou moins. Il emploie uniquement des sorts du stock mémorisé par le magicien, mais avec un temps de lancement de 1. Le magicien choisit les sorts lancés par son homoncule ; après qu'ils aient été lancés, ils sont balayés de la mémoire du mage.

L'homoncule a un point de vie par tranche de deux niveaux du mage. Ces points sont "empruntés" au mage ; tant que l'homoncule est présent, les points de vie du magicien sont réduits de ce montant.

L'homoncule ne peut être frappé par des armes de mêlées ou des projectiles en étant distingué de son mage mais peut recevoir des dégâts indépendamment (p. ex. par un *projectile magique* dirigé contre lui ou par des sorts à effet de zone). L'homoncule a les caractéristiques et les jets de sauvegarde du magicien.

A la fin de la durée du sort, l'homoncule disparaît et tous ses points de vie sont restitués au magicien. Les points de vie perdus par l'homoncule ne peuvent être récupérés que par des soins magiques.

Si les points de vie du magicien sont réduits à zéro à n'importe quel moment pendant le sort, le magicien est mort, même si l'homoncule a toujours des points de vie. Un magicien avec un *homoncule-bouclier* actif subit une pénalité de -4 contre les sorts *réceptacle magique* lancés sur lui en raison de la division de son énergie mentale.

L'élément matériel est un buste miniature sculpté du lanceur de sort.

Répartisseur aléatoire d'Hornung* (Abjuration)

Portée : 30 mètres
Eléments : V
Durée : instantanée
Temps d'invocation : 2
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

En prononçant quelques mots, ce sort peut projeter une créature sur un plan aléatoire et l'y laisser. La cible, si elle n'est pas volontaire, a droit à un jet de sauvegarde. S'il est réussi, le sort échoue. Dans le cas contraire, la victime et tous les objets qu'elle porte sont envoyés dans un plan aléatoire. Pour déterminer le plan, consultez la table ci-dessous :

Jet d100	Plan
01-03	Abysse
04-06	Achéron
07-11	Arcadie
12-14	Champs-Elysées
15-17	Géhenne
18-20	Gladsheim
21-23	Hadès
24-28	Limbes
29-31	Neufs Enfers
32-34	Nirvaña
35-37	Olympe
38-40	Opposition Concordante
41-43	Pandémonium
44-46	Paradis Jumeau
47-52	Plan Astral
53-57	Plan Elémentaire (Air, Feu, Terre ou Eau)
58-63	Plan Ethéré
64-66	Plan Négatif
67-69	Plan para-élémentaire (fumée, magma, vase, glace)



70-72	Plan Positif
73-78	Plan Primaire alternatif
79-84	Plan Primaire*
85-87	Quasi-plan négatif (vide, cendres, poussière, sel)
88-90	Quasi-plan positif (foudre, radiance, minéraux ou vapeur)
91-93	Sept Cieux
94-96	Tartare
97-100	Terres des Bêtes (les Grands Terrains de Chasse Heureuse)

* Les personnages envoyés sur le Plan Primaire sont téléportés ailleurs dans le même monde.

Le mage n'a pas de contrôle sur la destination de la cible. Les conditions régnant dans le lieu de destination peuvent tuer la cible (par exemple dans le plan élémentaire du feu) ou lui rendre simplement la vie difficile. Ce choix est laissé à l'appréciation du MD.

Zone entropique* (Conjuration/Convocation)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 2d6 tours
Temps d'invocation : 1d6 rounds
Zone d'effet : carré de 90 m x 90 m
Jet de sauvegarde : aucun

Ce puissant sort crée une disruption dans les forces magiques similaire aux conditions trouvées dans les régions de magie entropique (des zones où les effets de la magie ont été altérés de manière permanente). Ce sort n'a que des effets temporaires, bien qu'ils puissent être rendus permanents.

Le sort crée une région de magie entropique centrée sur le mage. La zone d'effet ne peut en aucune manière être ajustée ; c'est toujours un carré de 90 mètres de côté (8,1 km2).

A l'intérieur d'un *zone entropique*, la magie du même nom règne. N'importe quel sort lancé dans la zone d'effet est automatiquement traité comme un hiatus (consultez la Table 2). Les effets des objets magiques qui dépensent des charges sont également traités comme des hiatus quand ils sont utilisés dans la zone. Les autres objets magiques fonctionnent normalement.

Des sorts lancés dans la *zone entropique* depuis l'extérieur de la zone d'effet fonctionnent normalement, mais ils ne peuvent être lancés à partir de la *zone entropique* sans déclencher un hiatus.

Les éléments matériels sont plusieurs pots de peintures qui doivent être renversés sur une feuille d'argent martelée valant au moins 2.000 po.

Sorts de neuvième niveau

Aura élémentaire (Abjuration, Evocation)

Portée : 0
Eléments : V
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'invocation : 1 round
Zone d'effet : le mage
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort a quatre effets différents en fonction du type (air, feu, terre ou eau) d'*aura élémentaire* lancé. Seul le mage peut recevoir une *aura élémentaire*, et il n'est pas possible de bénéficier de plus d'une aura à la fois.

Chaque aura est épaisse de 8 cm et couvre tout le corps du mage. Une aura de l'air est d'une couleur blanc laiteux. Une aura de la terre est gris mat, une aura de feu est rouge scintillant et une aura de l'eau est bleu miroitant. Les auras ont les effets suivants :

Air
- immunité à toutes les attaques basées sur les gaz ou l'air
- protection totale contre les attaques physiques des créatures du plan élémentaire de l'air
- capacité de lancer *vol* et *protection contre les projectiles non-magiques* une fois chacun

Terre
- immunité aux attaques d'armes non magiques faites en pierre ou en métal
- immunité aux attaques physiques des créatures du plan élémentaire de la terre
- capacité de respirer et de se mouvoir à sa vitesse de déplacement totale dans l'élément terre
- capacité de lancer *mur de pierre* une fois

Feu
- immunité aux feux normaux et magiques
- protection totale contre les attaques physiques des créatures du plan élémentaire du feu
- capacité de respirer et de se déplacer à sa vitesse de déplacement normale dans l'élément feu
- protection totale contre les effets d'un environnement hostile quand il traverse le plan du feu
- capacité de lancer *mur de feu* une fois

Eau
- immunité aux attaques basées sur l'eau ou le froid
- protection totale contre les attaques physiques des créatures du plan de l'eau



- capacité de respirer et de se déplacer à sa vitesse de déplacement totale dans l'élément eau
- capacité de lancer *mur de glace* une fois

Les auras ne restreignent le mage en aucune manière. Il est libre de se déplacer et d'agir normalement pendant qu'il est sous l'influence d'une aura.

Chaîne de contingences (Evocation)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'invocation : 2 tours
Zone d'effet : le mage
Jet de sauvegarde : aucun

Ce puissant sort est similaire au sort du 6ème niveau, *contingence.*

Une *chaîne de contingence* permet au mage de désigner deux ou trois sorts qui prendront effet automatiquement sous un certain nombre de conditions. En d'autres mots, quand un ensemble de conditions est rempli, les sorts désignés sont "lancés" immédiatement sans l'intervention du mage.

Chaîne de contingences doit être lancé avec les sorts qu'il doit déclencher. Le mage peut choisir entre deux options : deux sorts se déclenchant simultanément ou trois sorts se déclenchant consécutivement, à raison d'un par round. Les sorts doivent être de niveau 8 ou moins. Seul le sort de niveau 6, *contingence*, ne peut être inclus. Le temps de lancement de 2 tours inclue le lancement des sorts à déclencher.

A la différence du sort *contingence*, les sorts "stockés" dans une *chaîne de contingences* peuvent affecter d'autres créatures que le mage. Ces instructions doivent être prononcées avec précaution ; le sort obéit à la lettre aux instructions du mage, et non à ses intentions.

En lançant *ce sort,* le mage doit définir la condition qui déclenchera les sorts "stockés". Elle doit être énoncée avec précaution, mais elle peut être aussi bien limitative que générale, selon le désir du mage. Il décide également l'ordre exact, la cible, la portée et la manière dont les sorts stockés doivent être lancés.

Le sort a plusieurs limitations dans le déclenchement. Il n'a aucun pouvoir de discernement ; ainsi, une instruction "vise l'ennemi avec le niveau le plus élevé" n'est pas possible. De plus, les conditions ne peuvent comporter de délai ; le sort ne peut avoir l'ordre de se déclencher "trois tours après que j'ai éternué".

Quand les conditions spécifiées sont remplies, la *chaîne de contingences* est automatiquement déclenchée. Si toutes les caractéristiques n'ont pas été spécifiées (p. ex. la cible ou la zone d'effet), l'effet est automatiquement centré sur le mage.

Des déclenchements possibles peuvent comprendre une chute d'une distance supérieure à la taille du mage, l'apparition du premier spectateur (le monstre) à moins de 9 mètres du mage ou le magicien pointant son doigt et prononçant un mot spécifié.

Une seule *chaîne de contingences* peut être placée sur le lanceur de sorts en même temps. Si un second est lancé, le premier est annulé. Il est possible d'avoir une *contingence* et une *chaîne de contingences* opérant en même temps, pourvu que les conditions spécifiées de déclenchement des sorts ne se recouvrent pas.

Les sorts déclenchés par une *chaîne de contingences* ont un temps de lancement de 1. Si le sort est soumis à des conditions de déclenchement impossibles à remplir, il échoue. Si l'un des sorts de la série ne peut être accompli, ceux qui viennent ensuite sont perdus. Des conditions normales, comprenant par exemple l'existence d'une ligne de visée jusqu'à la cible, doivent être remplies. Tous les sorts viennent du mage ; ainsi, il n'est pas possible pour un mage de se téléporter et de laisser derrière lui une série de *boules de feu* pour détruire ses ennemis. Dans ce cas, soit les *boules de feu* échoueront soit elles détruiront quelque chose au niveau de la nouvelle destination du mage.

Les éléments matériels sont (en plus de ceux pour les sorts à déclencher) 500 po de vif-argent, une gemme d'une valeur minimale de 1.000 po, un cil d'ogre-mage, de ki-rin ou d'une créature utilisatrice de sorts similaire, et une statuette en ivoire du mage (qui n'est pas détruite pendant le lancement du sort) qui doit être emportée par le mage afin que la *chaîne de contingences* fonctionne quand elle est déclenchée.

Cri de la banshee (Nécromancie)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'invocation : 9
Zone d'effet : sphère d'un rayon de 9 m
Jet de sauvegarde : annule

Au point culminant de ce sort terrifiant, le magicien crie comme une banshee (un esprit hurleur). Pour chaque niveau du mage, un auditeur à moins de 9 mètres entend le hurlement. Ceux qui échouent à leur jet de sauvegarde contre la mort magique meurent instantanément.

Le mage ne peut être la victime de son propre sort, pas plus qu'il ne peut choisir qui sera affecté. S'il y a plus de victimes potentielles que le niveau du mage, le MD doit déterminer aléatoirement les créatures affectées. Les créatures qui ne peuvent entendre (boules dans les oreilles, surdité, etc.) peuvent être des cibles, mais ne peuvent être affectées et sont considérées comme réussissant automatiquement leur jet de sauvegarde.

L'élément matériel est une boucle de cheveux d'une femelle elfe d'alignement mauvais.



Feu entropique* (Invocation/Evocation)

Portée : 0
Eléments : V
Durée : variable
Temps d'invocation : 1
Zone d'effet : variable
Jet de sauvegarde : variable

Par le biais de ce sort, l'entropiste est capable de canaliser l'énergie magique brute à travers lui, la façonnant dans n'importe quel effet ou forme qu'il désire. L'énergie est similaire en de nombreux points à un sort de *souhait,* mais s'en distingue par plusieurs caractéristiques propres.

Le *feu entropique* permet au mage de créer l'effet de n'importe quel sort de magicien de niveau 8 ou moins. Il a seulement besoin d'avoir une connaissance générale du sort et de ses effets ; le sort n'a pas besoin d'être dans son livre de sort.

Tout jet de sauvegarde normal contre les effets du sort se fait avec une pénalité de -2.

Le *feu entropique* peut également être utilisé dans la création d'objet magique. L'énergie créée par le sort peut être utilisée pour générer des effets qui ne sont pas créés par des sorts connus.

Le *feu entropique* peut également être utilisé pour créer des objets à partir du néant. L'énergie magique peut être façonnée et durcie pour fabriquer des objets solides. Ces objets ont une teinte luisante verdâtre et irradient la magie. Ils sont plus solides que l'acier, mais ne pèsent quasiment rien. Ils sont immunisés au feu, au froid, à l'électricité et à toutes les formes d'attaque magique, à l'exception des sorts *dissipation de la magie* et *souhait.* Mais s'ils sont sujets à ces sorts, ils ont droit à un jet de sauvegarde (égal au jet de sauvegarde contre les sorts du créateur).

Quand il crée des objets, le mage n'est limité que par son propre talent et les dimensions de l'objet. On ne peut fabriquer des objets plus grands qu'une sphère de 3 mètres de rayon. La création d'un objet nécessite seulement un round, quelle que soit sa taille. Ainsi, un magicien pourrait faire un dôme impénétrable ou un petit bateau avec ce sort.

Les objets faits avec le *feu entropique* ne sont ni stables ni permanents. Comme l'objet est fait d'énergie magique séparée du continuum magique, sa matérialité se dégrade progressivement jusqu'à ce que les liens magiques deviennent trop faibles pour retenir le *feu entropique* dans la forme choisie. Cette dégradation prend 1d6 + 4 heures.

Stabilisation* (Abjuration)

Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : 1d4 + 1 tours
Temps d'invocation : 1 tour
Zone d'effet : cercle d'un rayon de 9 m
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort exige un immense effort magique pour être lancé, expliquant ainsi sa place au plus haut niveau de sort. *Stabilisation* annule les effets des régions de magie entropique, permettant au mage et à toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres de lancer des sorts et d'utiliser des objets magiques normalement. Le sort est centré sur le mage et suit ses mouvements.

Les propres sorts du mage ne provoquent jamais de hiatus quand ils sont lancés pendant la durée d'un sort de *stabilisation,* pas plus que les effets des hiatus ne se prolongent dans la zone protégée. De plus, les sorts de l'entropiste fonctionnent à son niveau véritable ; la Table 2 n'est pas utilisée pour déterminer la variation de niveau. Le sort affecte *choc entropique, zone entropique* et *vent entropique.*

Transfert de propriété (Altération)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : permanente
Temps d'invocation : 10 tours
Zone d'effet : 28 mètres carrés/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce puissant sort permet à un mage de transférer une grande zone de terrain du Plan Primaire vers n'importe lequel des plans élémentaires. Toutes les constructions, les personnes et les créatures vivantes se trouvant dans la zone d'effet sont également transférées. Le territoire forme une poche de Plan Primaire à l'intérieur du plan élémentaire. La poche est une sphère d'un diamètre égal au diamètre du territoire. La surface de la poche permet aux créatures d'y rentrer et d'en sortir, mais empêche les éléments d'y pénétrer.

A l'intérieur de la poche, le territoire est entouré d'air à une température équivalente à celle régnant sur le Plan Primaire au moment où le territoire a été déplacé. De plus, une source d'eau est créée à l'intérieur de la poche.

Avant que le sort ne soit lancé, la zone à déplacer doit être entourée de repères solides de l'élément du plan de destination. Ainsi, si un magicien désire déplacer son château vers le plan élémentaire du feu, il doit d'abord entourer la zone avec des blocs solides de matière du plan élémentaire du feu, comme du magma durci ou un feu magiquement cristallisé. Ces

blocs doivent être espacés au maximum d'un mètre cinquante et doivent être placés sur la surface ou en dessous de celle-ci (à une profondeur inférieure à 90 cm).

Le magicien doit être dans la zone à déplacer quand il lance le sort. Quand le territoire se déplace, un cratère hémisphérique demeure sur le Plan Primaire. A l'intérieur de sa poche sur le plan désiré, le territoire continue son existence comme si de rien n'était, avec pour seule exception les visites occasionnelles de créatures planaires.

Tout territoire ainsi affecté ne peut jamais de nouveau être déplacé de cette manière.

L'élément matériel (en plus des repères) est l'objet magique approprié pour contrôler les élémentaux du plan désiré (*pierre contrôlant les élémentaux de terre, brasero contrôlant les élémentaux de feu, bol commandant les élémentaux d'eau,* ou *encensoir contrôlant les élémentaux d'air*). L'objet doit être placé de manière permanente au cœur de la zone d'effet et ne peut être utilisé pour aucun autre but. Si l'objet est dérangé d'une manière quelconque, le sort s'arrête immédiatement, permettant aux énergies du plan élémentaire de s'engouffrer dans la zone protégée.

Transmutation glorieuse (Altération)

Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : permanente
Temps d'invocation : 1 tour
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort transforme le fer en argent ou le plomb en or selon le choix du mage. L'ingrédient principal pour ce sort est un objet magique appelé *pierre philosophale,* qui doit être touché par le magicien et alchimiquement combiné avec le métal pendant l'incantation. La formule pour mélanger la pierre et le métal doit être connue par le mage ; cette information n'est pas fournie par ce sort, et il est sans utilité sans elle. (Les ingrédients et la formule exactes sont décidés par le Maître de Donjon et doivent être découverts par le magicien dans le cadre d'une aventure).

Les *pierres philosophales* sont de qualité tellement variable que chacune d'entre elles peut transmuter 1d10 x 25 kg de fer en une quantité égale d'argent ou 1d10 x 5 kg de plomb en la même masse d'or. Il n'est pas possible de savoir combien de métal va être transmuté jusqu'à ce que le processus soit achevé. Si le mage a préparé plus de fer ou de plomb que la quantité changée, l'excédent demeure inchangé.

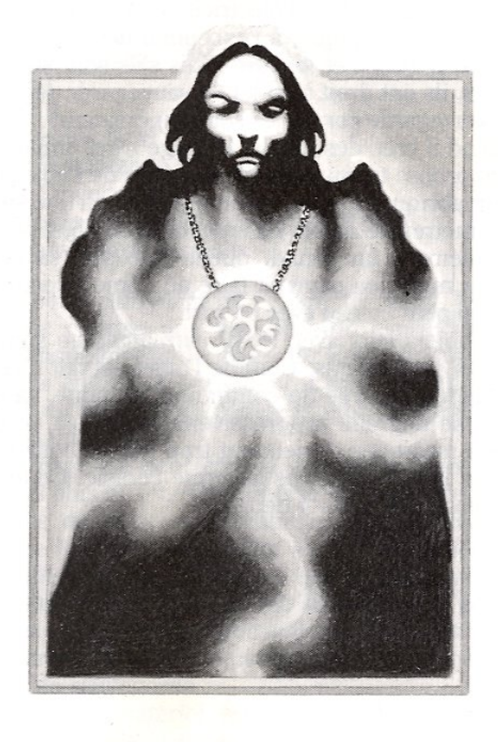
La transmutation entière doit être faite en une seule fois. Une seule pierre peut être utilisée par lancement de ce sort. Elle est entièrement consommée dans le processus.

Vent entropique* (Conjuration/Convocation)

Portée : 100 mètres
Eléments : V, S
Durée : 1d3 tours
Temps d'invocation : 8
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort a des effets similaires au *choc entropique* et à la *zone entropique.* Quand il est lancé, un mur de pâles lumières multicolores surgit dans l'existence au point indiqué par le mage. Ces lumières forment une ligne longue de 45 mètres. Après le premier round de ce sort, le magicien peut déplacer le mur. A chaque round, le mage peut déplacer le mur dans la même direction ou selon un angle inférieur ou égal à 45° d'un côté ou de l'autre. Une fois que le mur est en mouvement, il ne peut être arrêté à moins que le sort ne soit annulé ou dissipé. Les lumières se déplacent de 18 mètres par round.

Le *vent entropique* a deux effets significatifs. D'une part, toutes les créatures frappées par les lumières magiques subissent 2d6 points de dégâts. D'autre part, tout lanceur de sort frappé pendant qu'il tente de lancer un sort déclenche automatiquement un hiatus (utilisez la Table 2). Les objets magiques, dépensant des charges, qui touchent le mur de lumières dépensent automatiquement une charge et provoquent également un hiatus.





Sorts de prêtre

1er niveau

Analyse d'Equilibre
Barrière anti-vermine
Capture de pensée
*Cercle d'union**
Coffre pondéreux
Combustion prolongée
Connaissance de l'âge
Connaissance de la direction
Connaissance du temps
Courage
Gardien sacré
Invoquer la foi
Lecture de personnalité
Lecture des émotions
Missive erronée
Moral
Parler avec un voyageur astral

2ème niveau

Allégement
Aura de bien-être
Calmer les esprits
Coffre véloce
Création de symbole sacré
Festin de zizanie
Hésitation
Idée
Lecture de l'esprit
Moment propice
Musique des sphères
Perception des émotions
Puiser dans la puissance divine
Ralliement
*Sanctification**
Sieste
Transfert mystique*
Zone de vérité

3ème niveau

Adaptation
Causalité aléatoire
Chausse-trappe
Choix du futur
Chœur céleste*
Connaissance des coutumes
Contrôle des émotions
Création d'un campement
Détection extradimensionnelle
Doléance du voleur
Elimination des invisibilités*
Fenêtre astrale
Force d'un seul
Fourvoiement magique
Guérison accélérée
Lecture de l'instant
Lecture des souvenirs
Ligne de protection*
Main secourable
Obstination bornée
Ralentissement du pourrissement
Sols grinçants
Télépathie
Téléthaumaturgie
Vigilance efficace contre les monstres
Zone d'air pur

4ème niveau

Addition
Age végétal
Cercle d'intimité
Chaleur bénite
Cheval de bois
Combat chaotique
Commandement
Contrôle des probabilités
Domination mentale
Elévation*
Elimination des feux*
Emission de pensées
Ethiques inversées
Fortifiant*
Génie
Harmonie défensive
Horloge corporelle
Jonction avec un voyageur astral
Manie de l'ordre
Modification de mémoire
Pieds emmêlés
Pliure dimensionnelle
Point focal*
Rapport
Solipsisme
Sommeil chaotique
Stase climatique

5ème niveau

Action répétée
Artillerie illusoire
Autorisation préalable
Barrière de rétention
Bassin temporel
Bénédiction d'abondance
Chemin dégagé
Conséquence
Déguisement
Délabrement de la mémoire
Force du champion
Hôte*
Interdiction des élémentaux
Manipulation extradimensionnelle
Marche aisée
Mise à la terre
Murs hurlants
Nuage de purification
Onde mentale*
Ordres chaotiques
Poche extradimensionnelle
Rupture mentale
Vieillissement d'objet
Vigilance contre les morts-vivants
Vigilance indéfectible de la sentinelle sacrée

6ème niveau

À demain
Anti-dragon
Courroux spirituel*
Esprits groupés
Incrédulité
*Le Grand Cercle**
Miroir physique
Monture monstrueuse
Murs écrasants
Obstination légale
Orbe desséchante de Sol
Réclusion
Temps inversé
Terre de stabilité
Variation de la gravité
Vieillissement d'une créature

7ème niveau

Age de dragon
Chasseur spirituel
Climat incontrôlé
Déformation de l'espace
Engins d'ombre
Esprit de puissance*
Fortification illusoire
Inspiration divine
Intemporalité
Murs tentaculaires
Route flottante
Souffle de vie

Sorts de quête

Abondance
Bénédiction vivifiante
Cercle de poussières solaires
Conformité
Contagion de la terreur
Esprits-loups
Etoiles filantes
Fléau de morts-vivants
Horde animale
Implosion/inversion
Interdiction
Interrogation de l'imago
Marche éthérée
Matrice de vigilance
Mur de siège
Nuée élémentaire
Préservation
Quête d'armée
Quête planaire
Réseau spirituel
Révélation
Réversion
Robe de guérison
Sphère de sécurité
Spirale de dégénérescence
Tempête vengeresse
Transportation
Traqueur
Voie rapide

Les sorts en *italiques* sont réversibles.
Un astérisque (*) indique un sort choral.


CAROL HEYER



Sorts de premier niveau

Analyse d'équilibre (Divination)

Sphère : Nombres, Divination
Portée : 80 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 5 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : une créature, un objet, ou un carré de 3 m de côté
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre de sentir de quelle manière un personnage, une créature, un objet ou une zone est éloigné de l'équilibre — en d'autres mots, l'écart de son alignement par rapport à la neutralité pure. Le sort ne donne pas d'indication sur la "direction" de ce déséquilibre, sauf sous certaines conditions suivantes. Le sort indique cependant sur quel (s) axe(s) la variation d'alignement s'effectue.

Par exemple, un prêtre utilise ce sort pour analyser l'équilibre d'une créature chaotique neutre. Le sort indique que la créature est éloignée de la neutralité d'un degré et que la variation se fait sur l'axe Loi/Chaos ; ainsi la créature peut être chaotique neutre ou loyal neutre. Si la créature était chaotique mauvaise, le sort aurait indiqué qu'elle était éloignée de l'équilibre de deux degrés, un sur chaque axe ; ainsi, la créature devrait être chaotique mauvaise, chaotique bonne, loyale mauvaise ou loyale bonne.

Un prêtre a 5% de chances par niveau de déterminer correctement la direction de la variation sur un axe choisi aléatoirement. Cela signifie qu'un prêtre du 10ème niveau aura 50% de chances d'apprendre que la créature est chaotique (et donc chaotique neutre, comme il n'y a qu'un seul degré de variation par rapport à l'équilibre).

Similaire aux sorts du type *détection du mal*, ce sort ne donne pas de résultat sur un piège caché. S'il est lancé sur une créature d'intelligence "animale" ou nulle, il donnera toujours "neutre" (c'est-à-dire aucun degré d'écart par rapport à la neutralité).

Les éléments matériels de ce sort sont quatre pièces en fer, que le prêtre secoue dans sa main en se concentrant sur le sort. Les pièces ne sont pas consommées pendant le lancement.



Barrière anti-vermine (Abjuration)

Sphère : Vigilance
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : cube de 3 m d'arète/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Le prêtre crée avec ce sort un champ de force invisible qui repousse tous les insectes, rongeurs, serpents, araignée, vers et autre vermines similaires non magiques de moins d'un dé de vie. Le sort n'a pas d'effet sur les versions géantes de ces créatures, à moins qu'elles aient moins d'un dé de vie. La barrière affecte les créatures conjurées, comme celles appelées par le sort *conjuration d'insectes.*

Toute vermine se trouvant dans la zone d'effet au moment où le sort est lancé n'est pas affectée ; mais si elle sort de la zone, elle ne peut y revenir.

Le sort affecte une zone cubique dont l'arète est de 3 mètres par niveau du prêtre (p. ex. un prêtre du 2ème niveau pourrait affecter un cube de 6 m x 6 m x 6 m).

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et les moustaches d'un rongeur.

Capture de pensée (Divination)

Sphère : Pensée
Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : 10 mètres
Jet de sauvegarde : aucun

L'une des plus bizarres affirmations soutenues par les prêtres de l'Ecole de la Pensée est généralement méprisée par les étrangers. La théorie prétend qu'une fois qu'une pensée a été créée dans le cerveau de quelqu'un, elle existe en tant qu'"objet mental isolé". Cet objet-pensée reste généralement à l'intérieur du cerveau de la créature qui l'a créé, mais parfois, il s'échappe (cela est supposé expliquer pourquoi les gens oublient des choses). Quand cela se passe, l'objet-pensée reste dans la zone géographique où il fut perdu. Tout cerveau réceptif (en général le cerveau de la créature qui a initialement créé la pensée) peut le reprendre, simplement en le rencontrant pas hasard, invisible et flottant. Selon cette théorie, il s'agit de la raison pour laquelle les gens peuvent retrouver une pensée perdue en retournant à l'endroit où elle fut égarée. Cela est supposé fonctionner car la pensée flottant librement est recapturée, et non parce que le lieu se rappelle de la pensée. Malheureusement pour les philosophes qui ne sont pas d'accord,

capture de pensée semble une preuve extrêmement évidente de cette théorie.

Ce sort fait du cerveau du prêtre quelque chose de magnétique qui attire les objets-pensées se trouvant à proximité. Le prêtre peut sentir les pensées et les émotions intenses. Il peut même voir parfois des visions de créatures qui sont mortes et ont subit quelque émotion puissante dans le voisinage immédiat. Les objets-pensées sont toujours attirés par le prêtre dans un ordre décroissant d'intensité (ceux liés à des émotions intenses ou des événements significatifs venant en premier). Ainsi, si plusieurs objets-pensées partagent le même voisinage, le prêtre percevra d'abord des informations au sujet des événements les plus intéressants ou significatifs. Le prêtre peut avoir des images d'une bataille du point de vue d'un combattant y étant mort ou il peut obtenir des informations sur le vainqueur de la bataille.

Le MD dicte les informations données au prêtre et peut ainsi utiliser ce sort pour donner aux joueurs des indications importantes d'environnement ou ajouter une dimension à son monde de campagne. L'information peut être donnée de manière sibylline ou symbolique, peut-être sous la forme d'un poème ou d'une énigme.

Le prêtre obtient un seul objet-pensée par lancement du sort. Le sort peut être lancé un certain nombre de fois dans le même lieu, le prêtre obtenant un objet-pensée différent à chaque lancement. Un lieu renferme un nombre fini d'objets-pensées, et une fois que le prêtre les a tous obtenus (selon le MD), le sort échouera dans ce lieu.

Cercle d'union (Abjuration) Réversible

Sphère : Protection
Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : 2d10 rounds
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

C'est un sort de magie chorale. Il exige au minimum deux prêtres et peut en accueillir dix au maximum. Chaque prêtre doit lancer *cercle d'union* pendant le même round. A la fin de l'incantation, les prêtres impliqués joignent leurs mains, achevant ainsi le sort. Si n'importe quel prêtre brise le cercle, le sort échoue immédiatement. Les prêtres ne peuvent se déplacer de l'endroit où ils se trouvent, mais sont libres de parler. Ils ne peuvent lancer un sort exigeant un élément somatique ou matériel pendant que le cercle est formé.

Ce cercle forme une barrière protectrice autour des prêtres et de tout ce qui se trouve à l'intérieur. Le cercle fait 1,5 m de circonférence par prêtre. Pour un calcul rapide, partez du principe que le cercle peut accueillir quatre personnes par prêtre.

La barrière fonctionne comme une *protection contre le mal.* Les attaques de créatures mauvaises subissent une pénalité de -1 par prêtre formant le cercle. Les jets de sauvegarde faits par un prêtre ou par quiconque se trouvant dans le cercle reçoivent un bonus de +1 par prêtre formant le cercle.

Les tentatives de contrôle mental sur les créatures protégées sont bloquées. Les créatures extraplanaires et conjurées sont incapables de toucher les prêtres et ceux formant le cercle. Mais les attaques de mêlée contre de telles créatures menées par ceux se trouvant à l'intérieur du cercle brisent la barrière.

Comme les prêtres lançant ce sort ne peuvent bouger et doivent se tenir les mains, ils ne reçoivent aucun bonus de Dextérité à leur classe d'armure. De plus, les adversaires obtiennent un bonus de +2 sur leurs jets d'attaques contre les prêtres, étant donné que ces derniers ne peuvent pas faire grand chose pour éviter les coups. Les créatures à l'intérieur du cercle sont libres d'agir comme elles l'entendent. Les attaques de mêlée effectuées par ceux qui sont à l'intérieur du cercle sont limitées aux attaques d'armes perforantes et subissent une pénalité de -1 aux jets d'attaque étant donné que les prêtres sont interposés.

Coffre pondéreux (Altération)

Sphère : Vigilance
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : cube de 1,5 m d'arête
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre d'enchanter un coffre, un livre, un paquet ou n'importe quel autre objet non vivant pas plus grand qu'un cube de 1,5 m x 1,5 m x 1,5 m. Quand l'objet est touché par n'importe qui d'autre que le prêtre, le poids apparent de l'objet augmente, devenant 2-5 (1d4 + 1) fois le poids de la personne, ou des personnes, qui le touche. Cette situation rend l'objet extrêmement difficile à déplacer pour tout le monde sauf pour le prêtre. Ce dernier peut déplacer l'objet normalement tout au long de la durée du sort.

L'élément matériel est une boule de plomb.



Combustion prolongée (Enchantement)

Sphère : Feu Elémentaire, Végétale
Portée : toucher
Eléments : V, S
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort augmente la durée de combustion d'un objet en bois. Le bois enchanté de cette manière brûlera vivement sans être consumé pendant la durée du sort. Quand le sort s'arrête, l'objet de bois tombe en cendres.

Ce sort n'allume pas le bois ; cette opération doit être faite normalement. Pendant qu'il brûle, le bois donne deux fois plus de chaleur ; ainsi une seule bûche peut faire un feu confortable.

Le bois affecté irradie la magie. Le prêtre peut enchanter un volume cubique de bois jusqu'à 30 cm de côté par niveau d'expérience. Le sort est efficace sur les torches.

Connaissance de l'âge (Divination)

Sphère : Temps
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : un objet ou une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre de connaître instantanément l'âge de n'importe quelle personne ou créature et de tout objet, quand il se concentre dessus. La précision est de l'ordre d'une année.

L'élément matériel est une page de calendrier.

Connaissance de la direction (Divination)

Sphère : Voyageurs
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Connaissance de la direction permet au prêtre de connaître instantanément la direction du nord. Le sort est efficace dans n'importe quel environnement, que ce soit sous l'eau, sous terre ou dans l'obscurité (y compris les ténèbres magiques).

L'élément matériel est un petit morceau de parchemin de carte vieux au moins de cent ans.

Connaissance du temps (Divination)

Sphère : Temps
Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : le prêtre
Jet de sauvegarde : aucun

Connaissance du temps est particulièrement utile quand le prêtre a été inconscient. Ce sort lui permet de connaître le moment précis de la journée à la minute près, avec l'heure, le jour, le mois et l'année.

Courage (Enchantement/Charme)

Sphère : Guerre
Portée : 240 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : une unité de 200 individus maximum
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort donne à l'unité cible un élan temporaire de courage. Pour lancer ce sort, le prêtre doit avoir une ligne de vue ininterrompue avec l'unité cible.

Un sort de *courage* permet à l'unité de réussir automatiquement son premier test de moral suivant le lancement de sort. Quand des circonstances exigent un test de moral, aucun jet de dé n'est fait et l'unité est supposée avoir réussi son test. Après cela, le sort s'achève et l'unité doit faire tous ses futurs tests de moral normalement.

Si une unité sous l'influence de *courage* n'est pas forcée de faire un test de moral, le sort expire dès le premier coucher du soleil.

Quand plusieurs événements déclenchent simultanément des tests de moral, les règles de BATTLESYSTEM™ n'appliquent les pénalités qu'à un seul test. Si cela arrive à une unité sous l'influence d'un sort *courage*, le joueur commandant l'unité choisit un des événements et l'ajustement correspondant est ignoré.

Un seul sort de *courage* peut affecter la même unité à la fois. Une fois que le sort est terminé, un prêtre peut relancer le sort sur la même unité.

L'élément matériel est un cube de fonte.





Gardien sacré (Enchantement/Charme)

Sphère : Garde
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : créature touchée
Jet de sauvegarde : aucun

En utilisant ce sort, un prêtre est instantanément averti si son bénéficiaire est en danger, quelle que soit la distance entre eux deux. Le bénéficiaire peut être sur un plan d'existence différent.

Quand ce sort est lancé par un prêtre du troisième niveau au moins, il reçoit une image mentale de la situation de la personne en danger. Mais, à aucun moment, le prêtre ne connait la localisation de la personne par l'utilisation de ce sort.

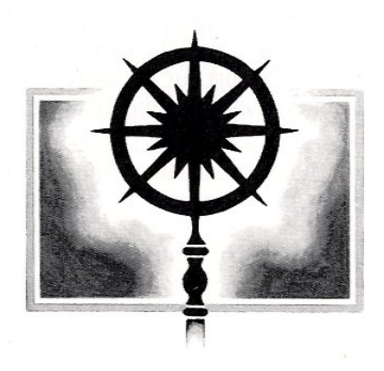
L'élément matériel est un pétale de rose qui a été embrassé par le bénéficiaire du sort.

Invoquer la foi (Invocation)

Sphère : Conjuration
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : le prêtre
Jet de sauvegarde : aucun

Avant de tenter une tâche difficile, le prêtre peut *invoquer la foi* pour l'aider dans son action. Si le prêtre a été fidèle à sa foi (cela est déterminé par le MD), il gagne un bonus de +3 (ou +15%) sur un jet de dé (de son choix) nécessaire pour accomplir sa tâche. Le bonus peut être utilisé pour affecter un jet de sauvegarde, un jet d'attaque, un test de caractéristique, etc. Par exemple, si le prêtre était en train de traverser un tronc étroit haut au-dessus d'un gouffre, il pourrait lancer ce sort et obtenir un bonus de +3 à son test de Dextérité.

L'élément matériel est le symbole sacré du prêtre.



Lecture de personnalité (Divination)

Sphère : Nombres
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2 tours
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre d'analyser mathématiquement des informations personnelles au sujet d'un personnage humain ou demi-humain et d'apprendre des faits intéressants à son sujet. Pour lancer ce sort, le prêtre doit connaître le nom véritable du sujet (le nom qu'il a reçu enfant) ou la date et le lieu de naissance du personnage. Le prêtre analyse cette information et est capable de brosser un tableau général de l'histoire de la vie du personnage et de ses particularités personnelles.

Les informations historiques découvertes par ce sort sont généralement vagues. Par exemple, le prêtre peut apprendre que le sujet est né dans les bois et ne s'est rendu dans la ville qu'après que des privations aient rendu sa vie intenable. Le MD peut fournir tout ou partie des informations suivantes.

- La classe de personnage ou la carrière du sujet.
- Le niveau approximatif du sujet (donné en termes de "novice", "hautement compétent", "modérément compétent", etc.).
- La position du sujet dans la communauté ("hautement respecté", "soupçonné", "considéré comme une énigme", etc.).
- L'échec ou le succès du sujet dans sa profession.
- Les manières ou les traits personnels prédominants du sujet.

Si le prêtre lance le sort en fonction d'un faux nom ou d'une information incorrecte sur la naissance, la lecture sera imprécise. Le MD devrait développer une histoire et une personnalité décalées par rapport à la réalité. Cela peut permettre au prêtre de déterminer si le nom du sujet est correct ou non — une lecture donnant une information contredisant ce que le prêtre sait déjà devrait être une indication que le nom est incorrect.

Le sujet n'a pas besoin d'être présent pendant l'incantation. Le prêtre peut lancer le sort sans avoir même jamais rencontré le sujet.

L'élément matériel est un petit livre de formules et de notes numérologiques (différent du livre utilisé avec *téléthaumaturgie*). Le livre n'est pas consommé dans le lancement.

Un MD peut décider que ce sort peut être lancé sur des humanoïdes ou des créatures monstrueuses.



L'information disponible devra être similaire (en considérant que des mots comme "profession" signifieront quelque chose de différent quand ils sont appliqués à un ogre). Ce sort échouera catégoriquement sur des créatures qui n'ont pas de concept de la personnalité du nom.

Lecture des émotions (Divination)

Sphère : Pensée
Portée : 5 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet au prêtre d'effectuer une lecture instantanée de l'état émotionnel d'un sujet. Il peut être utilisé sur n'importe quel sujet possédant une Intelligence minimale de 3. Cette lecture n'est ni profonde ni sélective. Elle ne peut démêler les émotions ou les détails compliqués. Elle peut, par exemple, dire au prêtre que le sujet a peur, mais sans pouvoir révéler de quoi ou pourquoi il a peur.

Lecture des émotions ne révèle pas les pensées individuelles ou les motivations du sujet. Ainsi, le sort peut révéler que le sujet est dans un état de froideur émotionnelle à l'instant, mais pas le fait qu'il est en train d'envisager le meurtre de sang froid du prêtre.

Notez que cette lecture est instantanée. Elle ne révèle que l'émotion la plus intense à l'instant où le sort est utilisé. Si elle est généralement liée à l'état émotionnel global du sujet, il est toujours possible que ce dernier soit distrait pendant un moment ou se rappelle d'événements passés et y soit sensible.

Le sujet a le droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour résister aux effets. Si le jet est réussi, le prêtre ne reçoit aucune lecture. Si le jet du sujet excède le nombre nécessaire de six ou plus, le prêtre perçoit une émotion diamétralement opposée de son émotion véritable.

L'élément matériel est un carré de cire blanche non marquée.

Missive erronée (Altération)

Sphère : Chaos
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : permanente
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : une page/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort altère l'apparence de mots écrits à l'encre. Quand il est lancé sur une page écrite, l'encre commence imperceptiblement à bouger. Pendant les jours suivants, le message devient progressivement de plus en plus illisible. Si la page est laissée telle quelle pendant six jours, un message entièrement nouveau se forme. Le nouveau message est tout à fait lisible. Il est reconnaissable comme ayant été écrit de la main de l'auteur initiale mais dit le contraire du message initial.

Après que le sort ait été lancé, le message apparaîtra différemment chaque jour. Le MD décide du message que la page portera après le sixième jour. Voici un exemple des changements qui peuvent se produire dans un message :

Premier jour : Les mots sur la lettre apparaissent estompés comme si l'auteur avait été à cours d'encre pendant qu'il écrivait.

Deuxième jour : Les mots se sont déplacés légèrement de leur position initiale, comme si la personne ayant écrit la lettre avait tremblé ou que le support avait bougé, au moment où la missive fut écrite.

Troisième et quatrième jour : Le message est du charabia. Bien que l'encre forme des groupes de lettres arrangés en lignes avec une ponctuation, presque tous les mots n'ont aucun sens. Cela peut ressembler à un code, mais cela ne signifie rien.

Cinquième jour : L'encre a formé des mots réels. Cependant la syntaxe est toujours sans aucun sens (p. ex. les œufs ouest pire que le vert !).

Sixième jour (et après) : Le message est cohérent, mais l'intention opposée au message initial a été créée. Si la missive initiale disait "Envoyez des troupes rapidement", la nouvelle lettre dit, "Tout va bien. Gardez vos hommes en réserve".

Si une *missive erronée* est lancée sur les pages d'un livre de sort ou sur un parchemin magique, l'encre de la page forme un nouveau sort du même niveau que le sort initial. Ainsi, un sort de *ténèbres* peut devenir un sort de *labyrinthe.* Mais, la formule du sort sera fausse. Bien qu'il ressemble à un sort correct, il ne fonctionnera pas s'il est lancé.

Un message codé sujet à une *missive erronée* apparaîtra toujours codé au sixième jour, mais ayant une signification différente de celle du message initial.

Un *verre des mots préservés* permettra une lecture correcte du message initial. Une *dissipation de la magie* restaurera le message dans sa forme initiale.

Les éléments matériels sont trois gouttes d'encre.




Moral (Enchantement/Charme)

Sphère : Guerre
Portée : spéciale
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : spécial
Zone d'effet : une unité de 200 individus maximum
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort peut être employé de deux manières différentes. Il est d'une part approprié pour une utilisation sur un champ de bataille. Le prêtre peut le lancer sur n'importe quelle unité à moins de 240 mètres avec laquelle il dispose d'une ligne de vue ininterrompue. Le temps de lancement pour cette utilisation est d'un tour. L'élément matériel est une gemme valant au moins 100 po qui est consommée pendant le lancement.

A la conclusion de cette utilisation du sort, le moral de l'unité cible est modifié de 1, soit positivement soit négativement, selon le choix du prêtre. Cette modification reste effective pendant 1d4 + 2 tours.

La seconde, et plus puissante, utilisation de ce sort nécessité une longue préparation. Le lancement doit se faire à moins de 100 mètres d'un lieu de culte dédié à la divinité du prêtre. Le prêtre et l'unité devant être affectée doivent être présents. Le temps de lancement est cette fois de 5 tours. L'élément matériel est le symbole sacré du prêtre.

A la conclusion de cette utilisation, le moral de l'unité est augmenté de 3 (19 au maximum). Cette augmentation dure jusqu'au prochain coucher du soleil. Seuls les prêtres de niveau 10 ou plus peuvent lancer cette version du sort.

Parler avec un voyageur astral (Altération)

Sphère : Astrale
Portée : toucher
Eléments : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Quand un prêtre lance le sort de 7ème niveau *projection astrale*, il laisse son corps physique en animation suspendue pendant que son corps astral voyage. En touchant le corps comateux et en lançant *parler avec un voyageur astral*, un prêtre peut communiquer mentalement avec l'individu projeté. Bien que la communication soit mentale, elle prend le même temps qu'un dialogue verbal normal. Le sort se termine brusquement quand sa durée est écoulée.

Sorts de deuxième niveau

Allégement (Altération)

Sphère : Voyageurs
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : cube de 3 m d'arète
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort réduit de 50% le poids de l'équipement, du ravitaillement et des autres objets transportés. Les armes, les provisions et même les personnages handicapés peuvent subir les effets d'un sort *allégement*.

Ce sort affecte un tas d'objets dont le volume est équivalent à un cube de 3 mètres d'arète ; une fois que le sort est lancé, les objets affectés peuvent être répartis entre plusieurs personnages ou montures. Ce sort n'a pas d'effet sur les objets magiques.

Un objet *allégé* peut être utilisé normalement ; le sort n'a pas d'effet sur la masse, la texture, la taille, la force ou sur d'autres détails physiques.

Les éléments matériels sont une plume et un morceau de papier humidifié par une bulle de savon.

Aura de bien-être (Évocation)

Sphère : Voyageurs
Portée : toucher
Eléments : V, S
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : créature touchée
Jet de sauvegarde : aucun

Quand ce sort est lancé, une faible aura scintillante entoure le bénéficiaire. Elle l'isole des effets du froid et du chaud non magiques dans une fourchette de -28° C à 60° C. Dès qu'un voyageur rencontre des températures situées dans cette échelle, elle assure une confortable température de 21° C, quelles que soient les con-ditions climatiques. De plus ce sort fait office de bouclier contre la pluie, la neige et la grêle, qui sont bloquées par l'aura.

Si le bénéficiaire rencontre des températures au-delà de la fourchette, la température à l'intérieur de l'aura évolue d'autant de degrés. Par exemple, si un bénéficiaire rencontre une température de 65°, la température intérieure de l'aura passe à 26°.

Tous les objets physiques autre que la pluie, la neige et la grêle peuvent traverser l'aura. Le bénéficiaire peut lancer des sorts normalement pendant qu'une *aura de bien-être* est effective. Le sort n'offre pas de protection contre le climat généré magiquement, comme par les sorts *conjuration du climat* et *tempête de glace*. Il ne protège pas non plus contre le feu et les attaques basées sur le feu ou le froid.



Calmer les esprits (Enchantement/Charme)

Sphère : Loi
Portée : 20 mètres
Eléments : V, S
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1d6 créatures/niveau
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort apaise temporairement des situations chaotiques impliquant un groupe de personnes. La situation peut se situer n'importe où sur l'échelle des émotions, de la violence (comme dans une querelle d'estaminet) à la joie et à l'allégresse (comme dans une fête ou un carnaval).

A la différence du sort *émotion, calmer les esprits* ne provoque pas un changement dans les émotions des créatures affectées — la colère, la peur, ou la joie intense demeurent pour chaque individu. L'émotion est simplement limitée plutôt que libérée. Ainsi, un personnage en colère voulant attaquer quelqu'un d'autre, ressentira toujours ce désir, mais il se retiendra d'agir tant que le sort restera effectif.

Les créatures devant être affectées ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -4 pour éviter les effets. S'il y a plus de créatures que le prêtre ne peut en affecter, ce sont les plus proches qui sont affectées en premier.

Après avoir lancé le sort, le prêtre fait un test de Charisme. S'il le réussit, tous les personnages affectés par le sort sont obligés d'arrêter ce qu'ils sont en train de faire. Ils sont remplis de la sensation que quelque chose d'important va se produire. A cet instant, le prêtre ou un personnage de son choix, doit gagner l'attention des créatures affectées en leur faisant un discours, en jouant devant elles, ou en lançant des sorts avec des effets visuels intrigants (comme *lumières dansantes*). L'attention de la foule est alors retenue tant que la distraction continue. Un personnage pourrait faire de l'obstruction et maintenir le contrôle sur les personnages affectés pendant des heures ou des jours.

Deux conditions feront que les membres du groupe reprendront leurs actions initiales. D'une part, si la méthode d'amusement de la foule cesse pendant un round — si le discours s'arrête ou le sort s'achève. Si cette action n'est pas remplacée en moins d'un round par une autre distraction, la foule est libérée du sort.

D'autre part, si un événement intervient plus immédiat que la distraction, la foule tournera son attention vers celui-ci. Ainsi, si le sort avait été utilisé pour stopper une querelle d'estaminet et que le bâtiment se mettait à brûler ou était attaqué, l'attention de la foule serait détournée et les individus pourraient agir librement.

Les créatures dont l'attention est retenue par le sort ne peuvent recevoir l'ordre d'attaquer ou d'effectuer n'importe quelle action. Elles ignoreront des suggestions de cette nature. Selon la nature de la requête, le MD peut estimer que la suggestion a provoqué une distraction qui fait cesser le sort.

Coffre véloce (Enchantement/Charme)

Sphère : Vigilance
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : permanente
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : cube de 3 m d'arète
Jet de sauvegarde : aucun

Avec ce sort le prêtre peut enchanter un coffre, un livre ou n'importe quel autre objet non vivant pas plus grand qu'un cube de 3 m x 3 m x 3 m. Quand n'importe quelle autre créature que le prêtre s'approche à moins de 90 cm de l'objet enchanté, des appendices en surgissent instantanément le faisant s'éloigner de la créature aussi rapidement que possible. L'objet enchanté continue à se déplacer jusqu'à ce qu'il y ait au moins 3 mètres entre lui et la créature la plus proche.

Une fois que l'objet enchanté s'est déplacé à une distance satisfaisante, les appendices disparaissent. Quand une créature vient de nouveau à moins de 90 cm, les appendices ressurgissent et l'objet fuit. Ce processus continue jusqu'à ce que l'enchantement soit annulé (par *dissipation de la magie* ou un sort similaire) ou que l'objet soit maîtrisé ou détruit.

L'objet enchanté peut faire apparaître des pieds (VD 24), des ailes (Vo 24, Classe de Manœuvrabilité B) ou des nageoires (Na 24) selon ce qui est le plus avantageux. Ainsi, un livre sur une étagère peut employer des ailes pour s'envoler au loin tandis qu'une table peut galoper autour d'une pièce. L'objet enchanté peut librement et instantanément changer d'appendices si cela est nécessaire.

L'objet enchanté ne se déplacera qu'à travers des espaces ouverts. Il ne s'écrasera pas contre des fenêtres, ne brisera pas une porte, ou ne creusera pas dans la terre. Il ne peut attaquer ni effectuer toute action autre que le déplacement. S'il est entouré ou acculé, l'objet se déplacera dans une direction aléatoire, jusqu'à ce qu'il soit retenu ou détruit.

L'enchantement cesse si le prêtre l'annule volontairement, si l'objet est détruit (il a la même vulnérabilité que dans son état normal), ou s'il est retenu pendant 2-5 (1d4 + 1) rounds consécutifs. Cela signifie que l'objet est empêché de voler ; si une créature est capable de saisir, de monter ou de s'asseoir sur l'objet, considérez cela comme une retenue. Une créature capable de lever l'objet dans son état normal est considérée comme ayant la force suffisante pour le retenir (par exemple, une personne capable de soulever une boîte de 25 kg est également capable de retenir une telle boîte soumise à un sort de *coffre vélo-*

ce). L'objet peut également être retenu en lançant un filet ou une lourde couverture sur lui ou en l'entourant de plusieurs personnages.

Les éléments matériels sont une jambe de grenouille séchée, une plume et une écaille de poisson.

Création de symbole sacré (Conjuration)

Sphère : Création
Portée : 0
Eléments : V
Durée : permanente
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : le prêtre
Jet de sauvegarde : aucun

Quand les mots de ce sort sont prononcés, un symbole sacré correspondant à la divinité du prêtre surgit de nulle part. Il apparaît dans ses mains. Il peut être utilisé comme élément de sort ou dans tout but pour lequel un prêtre devrait normalement utiliser son symbole sacré (comme repousser les morts-vivants). Il peut également opter pour le donner à un prêtre inférieur de la même divinité. Le symbole est un objet permanent.

Festin de zizanie (Enchantement/Charme,, Altération)

Sphère : Chaos
Portée : toucher
Eléments : V, S
Durée : 5 tours + 2 tours/niveau
Temps d'incantation : 2 tours
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort peut être lancé par un prêtre pendant la préparation de la nourriture ou d'un repas. Le sort est lancé sur n'importe quelle quantité de nourriture ; ainsi le prêtre pourrait lancer ce sort sur la pâte d'un gâteau de mariage ou sur la quantité d'oignons nécessaire pour une salade et un ragoût. Le sort affecte 5 kg de nourriture par niveau du prêtre. Quiconque mangeant la nourriture affectée (même un personnage qui mange la salade et pas le ragoût) est sujet à ses effets.

Ces derniers commencent cinq rounds après que la nourriture ait été mangée. A ce moment, les créatures qui ont mangé la nourriture affectée ont droit à un jet de sauvegarde ; un succès indique que la créature n'est pas affectée.

Les créatures affectées deviennent rapidement agitées. Des choses insignifiantes, allant des mauvaises manières à table jusqu'à parler fort, gênent tout le monde. Après cinq minutes, les tempéraments s'échauffent, les personnages se sentent obligés de crier et d'insulter les autres et des menaces sont hurlées. Même des personnages normalement calmes se sentiront forcés d'évacuer violemment leurs frustrations.

Les créatures ne respectent plus les alliances quand elles sont sous l'effet d'un *festin de zizanie*. Un roi et sa femme, normalement follement amoureux, se querelleront en quelques minutes. Les membres de délégations diplomatiques en viendront à échanger des coups entre eux quelques minutes après avoir mangé la nourriture.

A la fin de la durée du sort, les personnage traversent une sensation de réveil. Tous sont libres de se comporter comme ils l'entendent. Les personnages du repas seront toujours en colère, bien qu'ils n'aient aucune idée de la raison qui les a mis dans cet état.

Hésitation (Enchantement/Charme)

Sphère : Temps
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : cercle de 6 m de rayon
Jet de sauvegarde : annule

Les créatures affectées par ce sort hésitent avant d'exécuter les actions qu'elles ont prévues. Cela entraîne un ajustement à leurs jets d'initiative de +4. Cet ajustement intervient au round suivant celui où *hésitation* est lancé.

Le sort affecte 2-8 dés de vie ou niveaux de créatures, bien qu'une seule créature ayant 4 dés de vie puisse être affectée quel que soit le résultat obtenu à ce jet. Toutes les victimes possibles ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts ; celles qui échouent à leur jet modifient leurs jets d'initiative de +4 pendant un nombre de rounds égal au niveau du prêtre.

L'élément matériel est un fragment de carapace de tortue.

Idée (Divination)

Sphère : Pensée
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : le prêtre
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort stimule l'esprit du prêtre, lui faisant connaître un éclair de perspicacité. En termes de jeu, le MD rappelle au joueur du personnage un fait ou un événement qu'il a oublié, négligé ou méprisé. Il peut s'agir d'un important indice que le prêtre avait découvert mais que le joueur n'avait pas considéré comme important.



S'il n'y a pas d'éléments oubliés, le MD peut, à sa discrétion, donner au joueur une nouvelle information liée à la situation en cours.

Le MD doit faire attention quand il se prononce sur l'utilisation de ce sort. Le rappel ou l'information doit toujours être lié et utile mais ne devrait pas déséquilibrer la situation. Le rappel peut être sibyllin, selon la campagne du MD.

L'élément matériel est une pièce d'or. Ce sort ne peut être utilisé qu'une seule fois par période de six heures.

Lecture de l'esprit (Divination)

Sphère : Pensée
Portée : 5 mètres/niveau
Eléments : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est une version sensitive du sort de magicien ESP. En plus de détecter les pensées superficielles de n'importe quelle créature se trouvant dans la portée, le prêtre est capable de sonder plus profondément l'esprit d'une seule créature. *Lecture de l'esprit* révèlera toujours la race de la créature sondée, bien que cette identité puisse être donnée dans la langue de la créature ou par une image corporelle (potentiellement déformée). Le sort a 20% de chances de révéler la classe de personnage d'un individu.

Les détails et l'utilité des pensées d'une créature dépendront de son intelligence. Si un prêtre peut lire les pensées d'un animal, il n'en recevra qu'un enchevêtrement confus d'émotions et d'instincts. Lire l'esprit d'un magicien hautement intelligent sera beaucoup plus instructif ; le prêtre peut être étonné de la clarté cristalline et de la profondeur de la pénétration du processus mental du magicien.

Si une *lecture de l'esprit* est utilisée dans le cadre d'un interrogatoire, un sujet intelligent et prudent a droit à un jet de sauvegarde avec une pénalité de -2. S'il le réussit, il résiste aux effets du sort et le prêtre n'apprend aucune information. Si le jet échoue, le prêtre peut apprendre des informations supplémentaires, selon la décision du MD.

Moment propice (Divination)

Sphère : Nombres
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : rayon de 15 m
Jet de sauvegarde : aucun

Théoriquement, chaque action possède un moment propice pendant lequel elle aura son plus grand effet possible. En utilisant les mathématiques arcaniques de ce sort, le prêtre peut déterminer le moment "idéal" pour n'importe quelle action unique au cours de chaque round d'effet de ce sort. Cette action doit être effectuée par un personnage autre que le prêtre.

En pratique, un personnage informe le prêtre d'une action qu'il désire entreprendre au cours d'un round. Le prêtre se concentre sur l'action, puis informe le personnage quand l'instant correct est venu. Le personnage obtient alors un bonus de 20% (+4 sur 1d20) pour le succès de son action. Le sort affecte une seule action dans un round donné. Quand il est utilisé en combat, le prêtre peut conseiller le meilleur instant pour entamer une action (affectant l'initiative) ou quel moment offre les plus grandes chances de succès pour un coup (affectant la chance de toucher).

Si le personnage cherche un conseil concernant l'initiative il obtient un ajustement de -2 sur son jet d'initiative, mais seulement au prix d'un -2 à sa chance de toucher. Les personnages qui cherchent la meilleure attaque retardent souvent leurs actions subissant un +1 à leur jet d'initiative, mais obtenant un +4 à leur chance de toucher. Le sort ne peut affecter le montant des dégâts provoqués, étant donné que l'action (de frapper) a déjà réussi à ce point.

Les personnages ne sont pas obligés d'attendre l'instant spécifié par le prêtre. Par exemple, un guerrier peut décider que de frapper en premier est plus important que d'obtenir un bonus de +4. Le personnage peut agir normalement, en fonction de son initiative non modifiée. Le personnage n'obtient aucun bonus du sort *moment propice*, et le prêtre ne peut affecter une autre action pendant ce round.

Des actions hors combat peuvent également bénéficier du sort *moment propice*. Par exemple, une voleuse prévoyant d'escalader un mur peut attendre avant de commencer son ascension jusqu'à ce que le prêtre l'informe que le moment est propice. Si elle attend, elle obtient un bonus de 20% à son jet de grimper (dans ce cas, le bonus est soustrait du résultat de son jet de dé).

Pendant qu'il se concentre sur ce sort, le prêtre ne peut faire aucune autre action. Une rupture dans la concentration du prêtre — dégâts subits au combat, par exemple — fait cesser instantanément le sort.

L'élément matériel est un ensemble de trois dés en argent, que le prêtre agite dans sa main pendant qu'il se concentre sur le sort. Les dés ne sont pas consommés dans le lancement.

Musique des sphères (Enchantement/Charme)

Sphère : Nombres, Charme
Portée : 50 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : cercle de 6 m de diamètre
Jet de sauvegarde : annule

Avec ce sort, le prêtre crée des sons et des harmonies d'une beauté et d'une complexité si irréelles qu'ils enchantent l'auditeur, rendant difficile pour lui d'attaquer ou de blesser d'une autre manière le prêtre. L'auditeur a droit à un jet de sauvegarde normal contre cet effet. Un échec signifie qu'il est enchanté et incapable d'attaquer le prêtre pendant la durée du sort.

De plus, la musique rend l'auditeur crédule et plus réceptif aux charmes, comme les sorts *charme-personnes*, *suggestion* et *hypnotisme*. Pendant que le sort est effectif, le sujet fait ses jets de sauvegarde contre les sorts de charme avec une pénalité de -3.

Ce sort ne protège pas les autres personnages en compagnie du prêtre ; les auditeurs qui sont tombés sous l'emprise de la musique sont libres d'attaquer n'importe qui d'autre. Les effets du sort cessent instantanément si le prêtre entreprend n'importe quelle action hostile contre une créature sous l'influence de ce sort.

La *musique des sphères* peut affecter une créature par tranche de trois niveaux du prêtre (un sujet au 3ème niveau, deux au 6ème, etc.). Les sujets doivent être à l'intérieur d'un cercle de 6 mètres de diamètre.

Les victimes potentielles doivent avoir une Intelligence minimale de 1 (nécessaire pour comprendre le concept de musique) et doivent être capables d'entendre la musique (c'est-à-dire qu'elles ne peuvent être sourdes et rien de doit obstruer leurs oreilles). Cela signifie également que le niveau du bruit ambiant doit être assez bas pour que la musique soit audible. Le MD devrait supposer que la musique a le même volume que la voix normale d'un humain moyen en train de parler. Si le sujet potentiel ne pourrait entendre des paroles à la distance appropriée dans les conditions actuelles, le sort ne peut l'affecter. Le sort devrait être virtuellement sans utilité au milieu d'une bataille à grande échelle ou pendant un ouragan.

L'élément matériel est composé d'un ensemble de trois petits arcs en argent fin, chacun coûtant 100 po. En admettant que la longueur du premier arc soit de 1, les deux autres doivent être respectivement de longueur 4 et 9. Le prêtre pince ces arcs ensemble en une séquence complexe pendant qu'il lance ce sort. Les arcs ne sont pas consommées pendant le lancement.

Perception des émotions (Divination)

Sphère : Guerre
Portée : 300 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : une unité/5 niveaux
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre de sentir l'état émotionnel et le niveau de détermination d'une ou plusieurs unités militaires. Le prêtre doit disposer d'une ligne de vue ininterrompue avec l'ensemble de l'unité cible. Quand ce sort est lancé, le prêtre apprend instantanément le niveau actuel et l'état du moral de l'unité cible. Le MD décrit le moral en utilisant les termes appropriés ; par exemple, ferme, élite, etc.

L'élément matériel est le symbole sacré du prêtre.

Puiser dans la puissance divine (Invocation)

Sphère : Conjuration
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : le prêtre
Jet de sauvegarde : aucun

Quand ce sort est lancé, le corps du prêtre frissonne et luit d'une aura scintillante pendant qu'il devient le vecteur de la puissance de son dieu. Il en résulte que le prêtre peut choisir d'augmenter un de ses scores de caractéristique (uniquement Force, Dextérité, Constitution et Charisme) de +1 par tranche de trois niveaux d'expérience (+1 au 3ème niveau, +2 au 6ème, etc.).

Une seule caractéristique peut être augmentée. Les effets demeurent pendant la durée du sort. Les caractéristiques peuvent être augmentées au-delà des restrictions normales dues à la race ou à la classe, avec +6 comme maximum. Tous les bénéfices pour caractéristique exceptionnelle donnés dans le *Manuel des Joueurs* s'appliquent ; mais les caractéristiques divines du *Mythes et Légendes* ne peuvent être obtenus par ce sort.

Par exemple, un prêtre du 18ème niveau avec une Force de 15 pourrait la faire passer à 21 pendant 18 rounds, lui donnant un bonus d'attaque de +4, un ajustement aux dégâts de +9, etc.

Quand le sort s'achève, l'énergie quitte brusquement le corps du prêtre, le laissant physiquement et



mentalement épuisé. Il est presque comateux et ne peut rien faire d'autre que de se reposer pendant les 4d6 prochains tours. Un test réussi de Constitution (avec le score de caractéristique normal du prêtre) réduit ce délai de 50%.

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et une fiole d'eau bénite qui a été sanctifiée par le haut prêtre de la foi du personnage.

Ralliement (Enchantement/Charme)

Sphère : Guerre
Portée : 240 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : une unité comptant au maximum 300 individus
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet à l'unité soumise de faire immédiatement un test de ralliement. Elle permet de faire le test pendant la Phase de Magie, plutôt que de forcer l'unité à attendre la Phase de Ralliement dans les règles de BATTLESYSTEM™. Si le prêtre lançant le sort est du 12ème niveau ou plus, l'unité soumise reçoit un bonus de +1 à son jet pour le test de ralliement. Le prêtre doit disposer d'une ligne de vue ininterrompue avec l'unité.

L'élément matériel est une réplique miniature d'une bannière ou d'un étendard représentant la cause pour laquelle l'unité se bat (comme le drapeau national ou le blason du seigneur lige de l'unité). La bannière est consommée pendant le lancement.

Sanctification (Conjuration/Convocation) Réversible

Sphère : Générale
Portée : 10 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : carré de 10 m de côté/prêtre
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort choral permet aux prêtres de créer une atmosphère bénéfique à l'intérieur de la zone spécifiée. Les compagnons d'alignement similaire à celui des prêtres se sentiront fortifiés et encouragés pendant qu'ils se trouvent dans la zone sanctifiée. Le sort peut être lancé par un seul prêtre ou un groupe de prêtres.

Après avoir lancé *sanctification*, la zone affectée est emplie de la majesté de la divinité. Pour les suivants de cette divinité, la zone irradie une aura sacrée. Ces suivants obtiennent un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les pouvoirs basés sur la peur ou le charme (un +2 au moral des unités dans les règles BATTLESYSTEM™). Les personnes de même alignement que le prêtre, mais de foi différente, obtiennent un +1 au jet de sauvegarde (+1 dans les règles BATTLESYSTEM™). Les effets s'appliquent seulement tant que les personnages restent dans la zone sanctifiée.

Les créatures tentant de blesser le prêtre ou ses suivants subissent un malus de -1 à leurs jets de sauvegarde contre la peur ou les charmes (-1 au moral dans les règles BATTLESYSTEM™) quand elles sont sur le sol sanctifié.

Les morts-vivants à l'intérieur de la zone sont plus faciles à repousser. Tout prêtre se tenant sur une terre sanctifiée peut repousser les morts-vivants comme s'il avait un niveau de plus que son niveau actuel.

Bien que ce sort puisse être lancé par un seul prêtre, il est plus efficace quand plusieurs prêtres coopèrent. La durée du sort est égale à un round par niveau du prêtre. Quand plusieurs prêtres lancent le sort en même temps, le niveau du prêtre le plus puissant est utilisé, et il faut rajouter deux rounds par prêtre participant. Ainsi, un prêtre du 8ème niveau et trois du 6ème donneront au sort une durée de 14 rounds (8 + 2 + 2 + 2).

Sanctification est souvent utilisé en conjonction avec *point focal* pour protéger les terres d'un temple ou pour encourager les hommes défendant un château.

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et une poignée de terre venant du sol d'un temple existant de la même foi.

L'inverse de ce sort, *profanation*, fonctionne exactement de la même manière sauf en ce qui concerne les jets de sauvegarde contre le charme ou la peur (les effets du sort sont inversés). Cependant, les prêtres se tenant sur un sol profané et tentant de repousser des morts-vivants le font un niveau en dessous de leur niveau réel.

Les éléments matériels sont dans ce cas le symbole sacré du prêtre et une poignée de terre d'une tombe.

Sieste (Altération)

Sphère : Temps
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une créature/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Les créatures affectées par ce sort sont plongées dans le sommeil pendant une heure. En se réveillant, la créature est reposée comme si elle avait dormi huit heures. La personne affectée récupère les points de vie perdus comme si elle s'était reposée toute une



nuit. Les magiciens peuvent mémoriser les sorts, comme si le temps nécessaire s'était écoulé.

Le repos étant si complet et si réparateur, un personnage ne se sent jamais fatigué après son réveil. Les tentatives d'utiliser *sieste* plus d'une fois par période de 18 heures sont inefficaces (le personnage ne dort pas, tout simplement). Seuls les sujets volontaires peuvent être affectés par *sieste*.

Les éléments matériels sont un morceau de taie d'oreiller, une plume et un caillou que le prêtre a gardé dans sa poche pendant sept nuits.

Transfert mystique (Invocation)

Sphère : Charme
Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : 9 rounds
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : le prêtre
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est l'un des quelques sorts chorals qui exigent un seul prêtre pour le lancer, mais un autre pour utiliser ses effets. Un prêtre (ou des prêtres) lance(nt) le *transfert mystique* au cours d'un round. Le sort est alors actif pour les neufs rounds restant dans le tour.

Transfert mystique permet au prêtre de recevoir des sorts d'un autre prêtre de la même éthique. N'importe quel prêtre de la même religion peut lancer un sort et le transférer à un deuxième prêtre se trouvant dans la portée maximale de ce sort. Le sort ne prend pas effet ; il est canalisé à travers *transfert mystique* vers le prêtre receveur. Celui-ci doit immédiatement lancer le sort ou le passer à un autre prêtre participant au *transfert mystique* et se trouvant dans la portée du sort. Un nombre quelconque de transferts peut être fait dans le même round, pourvu que chaque nouveau receveur soit à l'intérieur de la portée du sort du receveur précédent. Si le sort n'est pas transféré, il prend effet.

Par exemple, un prêtre du 3ème niveau lance un *transfert mystique.* Le round suivant, un prêtre du 10ème niveau passe une *colonne de feu* à celui du 3ème. Les deux prêtres pourraient être éloignés de 60 mètres (la portée maximale d'une *colonne de feu*). Le prêtre de 3ème niveau pourrait ensuite utiliser la *colonne de feu* pour attaquer n'importe quelle cible se trouvant à moins de 60 mètres, ou pourrait passer le sort à un autre prêtre participant au *transfert mystique*.

Le sort transmis par le *transfert mystique* a la portée, la zone d'effet, les dégâts et les autres effets correspondants au niveau du prêtre initial. Dans l'exemple ci-dessus, la *colonne de feu* aurait fonctionné comme si elle avait été lancée par un prêtre du 10ème niveau.

Le *transfert mystique* ne nécessite pas de concentration. Cependant, lors d'un round quelconque où le prêtre reçoit/transfère un sort, le prêtre ne peut entreprendre aucune autre action significative.

Un prêtre ne peut recevoir des sorts que de prêtres adorant la même divinité et qui les lui envoient spécifiquement. Les sorts à zone d'effet peuvent être transmis. Un prêtre ne peut jamais utiliser *transfert mystique* pour intercepter les sorts d'un adversaire.

Zone de vérité (Enchantement/Charme)

Sphère : Vigilance
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : carré de 1,5 m de côté/niveau
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort empêche les créatures à l'intérieur de la zone d'effet (ou celles qui y entrent) de prononcer tout mensonge délibéré ou rapporté. Les créatures ont droit à un jet de sauvegarde pour éviter les effets ; celles qui échouent sont pleinement affectées. Les créatures affectées sont conscientes de l'enchantement. Elles peuvent de ce fait éviter de répondre aux questions auxquelles elles auraient répondu normalement par un mensonge, ou rester évasives tant qu'elles demeurent dans les limites de la vérité. Quand un personnage quitte la zone, il est libre de parler comme il l'entend.

Le sort affecte un carré d'un mètre cinquante de côté par niveau du prêtre ; ainsi un prêtre du 4ème niveau pourrait affecter un carré de 6 mètres de côté.

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et une émeraude, un rubis ou un diamant faux.





Sorts de troisième niveau

Adaptation (Enchantement/Charme, Altération)

Sphère : Guerre
Portée : spéciale
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : spécial
Zone d'effet : une unité de 200 individus maximum
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort peut être lancé de deux manières différentes. La première, appropriée à une utilisation sur un champ de bataille, a une portée de 180 mètres, un temps de lancement d'un tour et une durée de 1d4 + 2 tours. Pendant cette période, l'unité affectée peut combattre sur un type spécifique de terrain (spécifié par le prêtre) comme s'il s'agissait de son terrain de prédilection (pour les règles BATTLESYSTEM™). Pendant que ce sort est effectif, l'unité n'obtient aucun bénéfice pour combattre sur son terrain de prédilection réel ; le terrain de prédilection défini magiquement prend le dessus. Le prêtre peut annuler le sort avant la fin de la durée s'il le désire.

L'élément matériel est une pincée de sable argileux.

La seconde manière nécessite une préparation préalable. Le prêtre et l'unité doivent être à moins de 100 mètres d'un lieu de culte voué à la divinité du prêtre. Le temps de lancement est de 5 tours.

A la fin du lancement, l'unité obtient les bénéfices décrits ci-dessus, avec deux différences principales. D'une part, elle ne perd pas le bénéfice de combattre sur son terrain de prédilection réel (elle a en fait deux terrains de prédilection). D'autre part, le sort dure jusqu'au prochain coucher du soleil. Seuls les prêtres de niveau 12 ou plus peuvent lancer cette variante.

L'élément matériel est le symbole sacré du prêtre.

Causalité aléatoire (Altération)

Sphère : Chaos
Portée : 10 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : une arme
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort crée une rupture dans la relation cause à effet. Il est lancé sur l'arme d'un adversaire. Quand cette dernière est utilisée, elle touche et inflige des dégâts normalement, mais ils ne sont pas subits par la créature frappée par l'arme, mais par son porteur ou un de ses compagnons. Si l'arme manque sa cible lors d'un round, aucun dégât n'est infligé ce round là.

En utilisant un jet de dé, le MD détermine aléatoirement la victime des dégâts. Il choisit un dé avec un nombre de faces le plus proche possible du nombre de victimes potentielles (le porteur de l'arme et ses compagnons). Si le nombre de créature n'égale pas la plus haute valeur du dé, le porteur de l'arme a des chances supplémentaires d'être touché. Par exemple, si un gobelin porte une épée affectée par ce sort, lui et six compagnons peuvent subir les dégâts. Le MD lance 1d8. Sur un résultat de 1 à 6, un des compagnons du gobelin subit les dégâts ; sur un résultat de 7 ou 8, le gobelin avec l'arme affectée subit les dégâts.

L'arme est affectée pendant 3 rounds + 1 round/niveau du prêtre. Si le porteur de l'arme change d'arme pendant que le sort est effectif, l'arme écartée reste enchantée.

L'élément matériel est un dé en bronze.

Chausse-trappe (Evocation)

Sphère : Guerre
Portée : 20 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre de garnir une section de terrain avec des chausses-trappes magiquement créés : des barbelés à plusieurs pointes dont l'une est toujours dirigée vers le haut.

Ce sort crée deux sortes de chausse-trappe : pour l'infanterie et pour la cavalerie. Les premières sont de petite taille et sont destinées à blesser les fantassins. Les autres sont plus grandes et provoquent de sérieux dégâts à la cavalerie ou aux unités composées de créatures de taille G ou plus. Les chausses-trappes pour cavalerie sont si grands, que des créatures de taille M ou moins peuvent facilement les contourner. Cela empêche les unités d'infanterie d'être endommagées.

Chaque fois qu'une unité se déplace dans une zone infestée, elle subit une attaque d'AD = 4 (chausses-trappes pour fantassins) ou d'AD = 6 (chausses-trappes pour cavaliers). Les unités chargeant à travers une zone infestée subissent des dégâts doubles. Si une unité achève son mouvement dans une zone semée de chausses-trappes, elle subit une autre attaque quand elle en sort.

Ce sort crée un champ rectangulaire de chausses-trappes pour infanterie de 160 mètres carrés de surface (p. ex. 40 mètres sur 40, 20 mètres sur 80, etc.), ou un champ de chausses-trappes pour cavalerie de 90 mètres carrés de surface (p. ex. 30 mètres sur 30, 20 mètres sur 45, etc.).



Les chausses-trappes ordinaires ne font pas de distinction entre les ennemis et les amis ; toutes les créatures entrant dans une zone infestée subissent les mêmes conséquences. C'est la même chose pour les chausses-trappes magiques, avec une exception : le prêtre peut faire cesser le sort quand il le veut, provoquant l'évanouissement des chausses-trappes et laissant le terrain dégagé.

A la différence des chausses-trappes normales, une région semée de chausses-trappes magiques ne peut être nettoyée ; les chausses-trappes magiques restent en place jusqu'à ce que le sort cesse.

L'élément matériel est un chausse-trappe en or.

Chœur céleste (Invocation)

Sphère : Combat
Portée : 0
Eléments : V
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort choral exige au moins trois prêtres procédant à son lancement simultanément. A ce moment, les prêtres doivent être à moins de 3 mètres l'un de l'autre. Après l'achèvement de cette opération, les prêtres chantent en un chœur unique et dissonant. Le résultat du sort dépend du nombre de voix dans le chœur.

Trio : Sous cette forme, le sort projette un cône de force de 36 mètres de long et de 12 mètres de large à la base. Toutes les créatures dans la zone d'effet doivent faire un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de subir 2d4 points de dégâts. Celles qui réussissent leur jet ne subissent que 1d4 points de dégâts. Les morts-vivants subissent une pénalité de -2 à leur jet de sauvegarde.

Quatuor : Avec quatre voix, le sort a la même zone d'effet que celle décrite ci-dessus. Cependant, tous ceux qui échouent à leur jet subissent 2d4 points de dégâts et sont assourdis pendant un round. Ceux qui le réussissent subissent la moitié des dégâts et ne deviennent pas sourds. Les morts-vivants n'ont pas droit à un jet de sauvegarde.

Quintette : Cinq chanteurs produisent un chœur d'une puissance majeure. Toux ceux qui se trouvent dans la zone d'effet subissent 3d4 points de dégâts (jet de sauvegarde réussi pour la moitié des dégâts). Les morts-vivants n'ont pas droit à un jet de sauvegarde. Toutes les créatures sont assourdies pendant un round. De plus, les poteries, les verreries, le cristal et les autres biens cassables doivent réussir un jet de sauvegarde contre la chute sous peine d'être brisés.

Ensemble : Un ensemble de chanteurs consiste en six à dix prêtres. Dans ce cas, la zone d'effet est un cône de 54 mètres de long et de 18 mètres de large à la base. Toutes les créatures se trouvant dans la zone subissent 1d4 points de dégâts par prêtre et sont assourdies pendant 1d4 rounds. Un jet de sauvegarde réussi contre les sorts réduit de moitié les dégâts et la durée de la surdité. Les morts-vivants de 3 dés de vie ou moins sont immédiatement détruits. Tous les autres morts-vivants subissent les dégâts normaux, mais n'ont pas droit à un jet de sauvegarde. Le verre, la poterie, le cristal, les os et tous les objets en bois ayant la résistance d'une porte ou moins (coffre, table, chaise, etc.) doivent réussir un jet de sauvegarde contre les chocs violents sous peine de se briser.

Chœur : Groupe le plus puissant, le chœur exige 11 prêtres ou plus. Dans ce cas, la zone d'effet s'étend pour devenir un cône de 90 mètres de long et 30 mètres de large à la base. Tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet subissent 1d6 points de dégâts par prêtre avec un maximum de 20d6. Un jet de sauvegarde réussi contre les sorts réduit les dégâts de moitié. Ceux qui échouent à leur jet sont assourdis pendant 1d10 rounds ; ceux qui réussissent sont assourdis seulement pendant 1d6 rounds. Les morts-vivants de 5 dés de vie ou moins sont immédiatement détruits. Les autres morts-vivants n'ont pas droit à un jet de sauvegarde. Les structures se trouvant dans la zone d'effet sont endommagées comme si elles avaient subit un coup direct d'une catapulte (un coup par groupe de quatre prêtres dans le chœur). Les portes, les coffres et les autres objets cassables sont instantanément brisés.

Choix du futur (Divination)

Sphère : Temps
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Dans le round suivant immédiatement le lancement de ce sort, la créature affectée a droit à deux jets pour n'importe quel jet d'attaque, d'initiative ou de sauvegarde normal. La créature affectée peut ensuite choisir le jet qu'elle préfère.

Par exemple, un prêtre peut lancer un *choix du futur* sur un compagnon combattant. Au round suivant, le combattant attaque un ennemi avec son épée. Il fait deux jets d'attaque au lieu d'un, puis choisit celui qui déterminera le résultat de son attaque.

Les éléments matériels sont deux grains de sable et un pétale de rose.



Connaissance des coutumes (Divination)

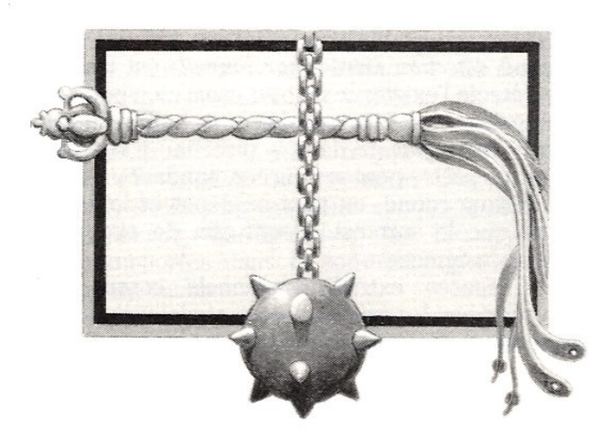
Sphère : Voyageurs
Portée : spéciales
Eléments : V, S
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : le prêtre
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet au prêtre de gagner une connaissance générale sur les coutumes, les lois et le protocole social en vigueur dans une tribu ou un village. Le prêtre doit être à moins de 30 mètres d'un membre de la tribu ou du village pour que le sort soit effectif. Le villageois choisi doit posséder la connaissance recherchée par le prêtre ; cela ne peut être par exemple un enfant, ni un fou ou un mort (bien qu'il puisse être endormi ou inconscient).

Le villageois choisi a droit à un jet de sauvegarde ; s'il le réussit, le sort échoue.

Si le jet est manqué, le prêtre obtient une connaissance générale des lois et coutumes locales en vigueur dans le village, y compris celles qui s'appliquent à un niveau social plus général (comme les coutumes observées par tous les géants). Les informations typiques révélées par *connaissance des coutumes* comprennent la politesse courante (les étrangers doivent baisser les yeux quand ils s'adressent à des officiels locaux), les restrictions locales (pas d'animaux ou d'elfes non accompagnés dans les limites de la cité), les fêtes importantes et les mots de passe courants qui sont connus par la majorité des citoyens (comme la phrase nécessaire pour passer les gardes à la porte principale). De plus, ce sort donne au prêtre un ajustement à la réaction de +1 pour les rencontres avec les membres de la tribu ou du village correspondant.

La connaissance des lois et coutumes locales ne garantit pas que le prêtre se conduira de manière appropriée. *Connaissance des coutumes* peut être utilisé comme guide ; le MD est libre d'ajuster la qualité de l'information donnée par le villageois.



Contrôle des émotions (Altération, Enchantement/Charme)

Sphère : Pensée, Charme
Portée : 10 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une créature/5 niveaux du prêtre dans un cube de 6 m d'arète.
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort peut être lancé de deux manières : une qui affecte le prêtre et une autre affectant un sujet autre que le prêtre.

La première méthode affecte uniquement le prêtre et lui permet de protéger ses émotions d'un examen magique. Il peut ainsi bloquer des sorts de magiciens comme *ESP* ou de prêtre comme *lecture des émotions*. Tant que *contrôle des émotions* est effectif, quiconque utilisant un de ces sorts sentira l'émotion imaginée par le prêtre plutôt que les véritables émotions de ce dernier. Quand le prêtre lance *contrôle des émotions*, il imagine l'émotion fausse qu'il souhaite révéler.

Cette utilisation de *contrôle des émotions* donne également au prêtre un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts suivants : *hantise, moquerie, irritation, connaissance des alignements, peur, émotion, terreur* et *assassin fantasmatique*. Quand n'importe lequel de ces sorts est lancé sur le prêtre, il est immédiatement conscient de la tentative, bien qu'il n'en apprenne pas la source.

Si un autre personnage lance *contrôle des émotions, ESP*, ou un sort similaire sur le prêtre, ce dernier doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts avec un bonus de +1 par tranche de 5 niveaux. Si le prêtre réussit son jet, l'autre lanceur de sorts lit la fausse émotion ; s'il échoue, il lit la véritable émotion du prêtre.

La seconde utilisation de ce sort permet au prêtre de créer une réaction émotionnelle unique chez un (des) sujet(s) (similaire au sort de magicien *émotion*). Voici certaines émotions typiques, mais le MD peut introduire d'autres effets similaires.

Amitié : Le sujet réagit positivement à n'importe quelle rencontre ; en termes de jeu, tout résultat d'un jet sur la table de réaction aux rencontres (Table 59 du *GdM*) est déplacé d'une colonne vers la gauche. Ainsi, un PJ menaçant devient suspect, un PJ indifférent devient amical, etc. L'amitié contre (et est contrée par) la haine.

Courage : Le sujet devient frénétique, obtenant +1 aux jets d'attaque et +3 aux dégâts. Il gagne 4 points de vie temporaires (les dégâts subits par le sujet sont soustraits en priorité de ces points de vie temporaires). Le sujet n'a jamais besoin de faire de test de moral et il reçoit un bonus de +5 aux jets de sauvegarde



contre les diverses formes de *peur*. Le courage contre (et est contré par) la *peur*.

Désespoir : Le moral du sujet subit une pénalité de -10. De plus, dans le round au cours duquel l'émotion est établie initialement, tous les sujets doivent faire un test de moral. Le désespoir contre (et est contré) par l'espoir.

Espoir : Le moral du sujet est augmenté de 2. Ses jets de sauvegarde, d'attaque et de dégâts reçoivent tous un bonus de +1 pendant que cette émotion fait effet. L'espoir contre (et est contré par) le désespoir.

Haine : Le sujet réagit négativement à toute rencontre ; en termes de jeu, tout résultat d'un jet sur la table de réaction des rencontres est déplacé d'une colonne vers la droite (p. ex. un PJ amical devient indifférent, un PJ suspect devient menaçant, etc.). La haine contre (et est contrée par) par l'amitié.

Joie : Le sujet ressent des sensations de chaleur, de bien-être et de confiance, qui modifient tous les jets de réaction de +3. Il est vraisemblable que le sujet n'attaquera pas à moins d'être provoqué. La joie contre (et est contrée) par la tristesse.

Peur : Le sujet fuit le prêtre pendant la durée du sort, même si cela l'emporte en dehors de la portée du sort. La peur contre (et est contrée par) le courage.

Tristesse : Le sujet se sent maussade sans pouvoir rien y faire et est enclin à se plonger dans une introspection morose. Tous les jets d'attaque subissent une pénalité de -1 et et les jets d'initiative de +1. La chance du sujet d'être surpris est augmentée de -2. La tristesse contre (et est contrée par) la joie.

Tous ceux qui sont sujets à la seconde version, même les cibles volontaires, doivent faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour résister à l'émotion. En plus de tous les autres ajustements, le jet de sauvegarde est modifié de -1 par tranche de trois niveaux du prêtre lançant le sort.

L'élément matériel est, pour les deux versions du sort, un petit morceau de laine brute ou non cardée qui est consommé pendant l'incantation.

Création d'un campement
(Conjuration/Convocation) Réversible

Sphère : Voyageurs
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : rayon de 15 m
Jet de sauvegarde : aucun

Avec ce sort, le prêtre génère une escouade de minuscules servants invisibles qui créent un campement pour le prêtre et ses compagnons. Le prêtre indique la zone désirée pour le campement (une zone de 15 mètres de rayon ou moins) et le nombre de personnes pour lequel le campement doit être prévu (un nombre de personnes égal à trois fois le niveau du prêtre au plus).

Les servants nettoient la zone des débris, installent des tentes et des sacs de couchage, allument un feu de camp, vont chercher de l'eau et préparent un bon repas. Le campement est si bien préparé qu'il se fond dans le terrain environnant, réduisant les chances qu'il soit remarqué de 50%. Les feux de camp, des bruits forts peuvent annuler ce bénéfice.

Le processus prend au total 4-16 (4d4) rounds.

Les servants peuvent faire un campement avec l'équipement fourni ; autrement, ils improviseront avec les matériaux disponibles à proximité immédiate (50 mètres du campement désigné). Par exemple, si le groupe n'a pas de tente ou de couches, les servants construiront des lits sommaires, mais confortables, avec des racines et de l'herbe et des abris temporaires de feuilles et de branches. Si aucun matériau n'est disponible, comme dans un désert ou dans une contrée désolée, les servants feront de leur mieux pour assurer le meilleur confort possible au groupe dans les limites imposées par l'environnement.

Les éléments matériels sont un morceau de corde, un bout de bois et une goutte d'eau.

L'inverse, *lever le camp*, fait que les servants invisibles frappent un campement (une zone d'un rayon de 15 mètres ou moins). Ils éteignent les feux, s'occupent des déchets, et emballent l'équipement d'un nombre de personnes égal à trois fois le niveau du prêtre. Le processus prend en tout 4-16 (4d4) rounds. Quand il est achevé, toute trace du campement est éliminée. Les éléments matériels sont les mêmes que pour *création d'un campement.*

Détection extradimensionnelle **(Divination)**

Sphère : Nombres, Divination
Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : un chemin de 3 m de large et de 18 m de long
Jet de sauvegarde : aucun

Quand *détection extradimensionnelle* est lancé, le prêtre détecte l'existence de tout espace ou poche extradimensionnel se trouvant dans un chemin large de 3 mètres et long de 18 dans la direction à laquelle il fait face. Le prêtre peut se tourner, sondant un arc de 60° à chaque round, ou peut se déplacer lentement pendant que le sort est effectif afin de changer le champ de la détection.

Les espaces extradimensionnels comprennent ceux créés par les sorts comme *corde enchantée* et ceux contenus dans des objets du genre *sac sans fond*



ou *trous portables*. Le prêtre ne connait pas automatiquement la taille de l'espace ou sa source.

Ce sort détecte les portes interplanaires et la "porte" ouverte par le sort *pliure extradimensionnelle*.

Le sort peut être bloqué par un mur en pierre épais au moins de 30 centimètres, par une épaisseur minimale de 2,5 centimètres de métal massif ou par un mètre ou plus de bois.

Doléance du voleur (Altération)

Sphère : Vigilance
Portée : 10 m/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : cube de 1,5 m d'arète/niveau
Jet de sauvegarde : annule

Un voleur entrant dans une zone enchantée par une *doléance du voleur* subit une grande réduction des talents de sa classe. Le voleur a droit à un jet de sauvegarde pour résister aux effets du sort ; un échec indique qu'il subit tous les effets de la doléance. Toutes les tentatives de vol à la tire, de crochetage de serrure, de découverte et de désamorçage des pièges, de mouvement silencieux, de détection des bruits, de grimper et de se cacher dans l'ombre, sont réduites de 25% (bien qu'un talent ne puisse être réduit en dessous de 5%, en supposant que le personnage ait au moins un score de 5% dans n'importe quel talent).

Le sort affecte un cube d'un mètre cinquante d'arète par niveau du prêtre (un prêtre du 10ème niveau pourrait affecter un cube de 15 mètres d'arète).

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et une clé en argent.

Elimination des invisibilités (Abjuration)

Sphère : Vigilance
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : carré de 3 m de côté/prêtre
Jet de sauvegarde : aucun

Toutes les créatures invisibles qui entrent dans la zone enchantée avec une *élimination des invisibilités* deviennent instantanément visibles. Les sorts liés à l'*invisibilité* ne fonctionnent pas dans les limites de la zone enchantée. Il en est de même des objets du type *potions d'invisibilité*. Les créatures avec la capacité naturelle de devenir invisibles sont incapables d'utiliser ce pouvoir dans la zone d'effet. Les objets invisibles transportés dans la zone protégée deviennent également visibles.

Les créatures ou les personnes invisibles à l'intérieur de la zone d'effet quand *élimination des invisibilités* est lancé restent invisibles ; mais si de telles créatures quittent la zone d'effet et réentrent plus tard, elles deviennent instantanément visibles. De telles créatures perdent également leur capacité naturelle de devenir invisible tant qu'elles restent dans la zone d'effet.

Une créature qui consomme une *potion d'invisibilité* à l'extérieur de la zone devient invisible normalement, mais redevient visible quand elle entre dans la zone d'effet ; si la durée de la potion n'est pas encore écoulée quand la créature sort de la zone, elle redevient invisible à l'extérieur.

Les créatures qui sont invisibles à l'état naturel ou qui n'ont pas de forme visible (comme les chasseurs invisibles) ne sont pas affectées par ce sort.

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et un miroir en argent ne faisant pas plus de 7,5 centimètres de diamètre.

Elimination des invisibilités peut être lancé en tant que sort choral. La puissance de ce sort peut être augmentée si plusieurs prêtres le lancent en même temps. La durée du sort est alors égale à un tour par niveau du prêtre le plus puissant, plus un tour par prêtre participant. Chaque prêtre augmente également la zone d'effet d'un carré de 3 m x 3 m (ces zones doivent être contiguës). Ainsi, un prêtre du 9ème niveau et deux prêtres du 5ème pourraient créer une zone d'*élimination des invisibilités* de 9 m x 3 m durant 11 tours.

Fenêtre astrale (Divination)

Sphère : Astrale
Portée : 5 mètres
Eléments : V, S
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : zone de 3 m x 3 m
Jet de sauvegarde : aucun

Quand ce sort est lancé, une "fenêtre" apparaît dans l'air devant le prêtre, à travers laquelle il (et tous les autres présents) peut voir dans le plan astral. La *fenêtre astrale* peut prendre n'importe quelle taille allant d'un carré de 30 cm de côté à un carré de 3 mètres de côté, au choix du prêtre. La fenêtre n'est pas mobile. Si le prêtre s'éloigne de plus de 5 mètres, elle s'évanouit immédiatement et le sort cesse.

En donnant le nom d'un sujet, le prêtre peut voir une créature ou un objet spécifique par la fenêtre. Plus d'un sujet peut être vu pendant la durée du sort. Chaque fois qu'un nouveau sujet est choisi, la fenêtre se grise alors que le plan astral défile. Cela continue pendant 1d4 rounds jusqu'à ce que finalement la fenêtre se centre sur l'objet choisi. Si la personne n'est pas dans le plan astral, la fenêtre choisit à la place un lieu aléatoire.



La fenêtre opère des deux côtés ; les créatures dans le plan astral peuvent voir le prêtre aussi facilement qu'il les voient. Mais les communications verbales ne sont pas possibles.

Normalement, les créatures ne peuvent franchir la fenêtre. Si une tentative est faite, elle a une chance de base de 5% de succès. Elle est modifiée de +1% par niveau ou dé de vie de l'individu. Afin de traverser, la créature ou l'objet doit être assez petit pour rentrer dans la fenêtre ; autrement, seule une portion du sujet peut passer (comme le bras d'un monstre ou un tentacule tâtonnante).

En lançant le sort *fenêtre astrale*, un personnage qui lance à la suite le sort de 7ème niveau *projection astrale* peut choisir d'arriver à l'endroit montré par la fenêtre.

Force d'un seul (Altération)

Sphère : Loi
Portée : 10 mètres
Eléments : V, S
Durée : 2d6 rounds
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une créature + 1 créature/2 niveaux
Jet de sauvegarde : aucun

En lançant ce sort sur un groupe de créatures loyales, le prêtre donne à chaque créature le bonus de Force du membre du groupe ayant la Force la plus grande. Pour être affectées par ce sort, toutes les créatures doivent toucher les mains du prêtre au moment du lancement. Seules les créatures humaines, demi-humaines et humanoïdes de taille humaine ou plus petite peuvent être affectées. Les personnages peuvent être un groupe mêlant des loyaux neutres, des loyaux bons et des loyaux mauvais. Le sort ne prendra pas effet si n'importe quelle créature d'alignement neutre ou chaotique y est présente.

Avant le lancement, une créature est désignée comme clé de voûte. Il ne peut jamais y avoir plus d'une clé de voûte dans un groupe, même si une autre créature a une force équivalente.

Après l'achèvement du sort, tous les personnages affectés obtiennent un bonus aux dégâts égal à celui de la clé de voûte. Aucun bonus magique appartenant à la clé de voûte n'est ajouté ; seulela Force naturelle de celle-ci est conférée aux membres du groupe.

Ce bonus se substitue à tout bonus qu'un personnage reçoit normalement. Ainsi, un combattant avec une force de 16 (bonus aux dégâts de +1) qui bénéficie de ce sort avec une clé de voûte ayant une force de 18/07 (bonus aux dégâts de +3) a un bonus total aux dégâts de +3 (et non de +4). La clé de voûte ne reçoit pas de bonus.

Les créatures affectées ne gagnent aucun bonus pour le TAC0, barreaux/herses, ou d'autres caractéristiques liées à la Force.

Le sort cesse si la clé de voûte est tuée avant l'écoulement de la durée. Le bonus et la durée ne sont pas affectés si un membre du groupe est tué pendant que le sort est effectif.

Fourvoiement magique (Invocation/Évocation)

Sphère : Chaos
Portée : 40 mètres + 10 mètres/niveau
Eléments : V, S
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Fourvoiement magique ne peut être lancé que sur un magicien. Il provoque le choix aléatoire du prochain sort lancé par le magicien affecté parmi ceux mémorisés de même niveau ou de niveau inférieur. Ainsi, si un magicien affecté a quatre sorts mémorisés du 1er niveau (*armure*, *feuille morte*, *saut* et *sommeil*) et qu'il tente de lancer *sommeil*, le MD devrait déterminer aléatoirement le sort lancé parmi les quatre mémorisés. Le magicien a seulement 25% de chances de lancer le sort *sommeil*.

Seuls les sorts actuellement mémorisés peuvent être échangés avec le sort désiré. Si un magicien n'a qu'un sort mémorisé, *fourvoiement magique* n'aura pas d'effet et le sort du magicien sera lancé normalement.

Le sort échangé opère normalement. Si un magicien essayait de *léviter* un compagnon, mais que c'est une *toile d'araignée* qui est lancée, le compagnon sera piégé par les toiles et sujet à tous les effets subséquents. Si la cible du sort était dans la portée du sort *lévitation* mais pas dans celle de *toile d'araignée*, le sort sera perdu en un sifflement d'énergie et *toile d'araignée* sera balayé de l'esprit du prêtre.

Le magicien effectue les éléments somatique et verbal appropriés du sort qu'il veut lancer ; il ne découvre pas l'altération des résultats jusqu'à ce que le sort erroné prenne effet. Le magicien découvrira également que l'élément matériel du sort correspondant s'est évanoui (en plus de l'élément matériel du sort désiré).

Guérison accélérée (Altération)

Sphère : Temps
Portée : toucher
Eléments : V, S
Durée : 1-4 jours
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet à la créature affectée de voir son rythme de guérison normal doublé pendant 1-4 jours.



En d'autres mots, une personne affectée par *guérison accélérée* regagne 2 points de vie par jour de repos normal et 6 points par jour de repos passé au lit. Le sort n'a pas d'effet sur les potions de soins ou sur les autres formes magiques de soins.

Lecture de l'instant (Divination)

Sphère : Nombres
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre de déterminer l'orientation du moment — en d'autres mots d'apprendre la "force" qui domine le plus à cet instant. Pour lancer ce sort, le prêtre génère une série de nombres aléatoires et étudie ensuite le motif formé par cet ensemble. Ce motif contient des informations sur des circonstances actuelles.

En termes de jeu, quand ce sort est lancé le MD communique au joueur du prêtre un seul mot ou une courte phrase (pas plus de cinq mots) décrivant le "ton" de la situation. Des exemples de "tons" appropriés sont "danger imminent" (le MD sait qu'un dragon approche de la zone), "paix et tranquillité" (les bois dans lesquels les PJ campent peuvent sembler menaçants, mais la zone est en fait dépourvue de toute influence mauvaise), ou "trahison" (un des engagés des PJ est en fait un espion de leurs ennemis). Le MD peut rendre ce commentaire critique, mais il devrait être précis et contenir quelque information utile.

Ce sort n'a pas de zone d'effet spécifiée. Le résultat d'un *lecture de l'instant* concernera toujours le prêtre et quiconque d'autre dans le voisinage immédiat, mais la définition de "voisinage" variera en fonction des circonstances. Par exemple, l'orientation du moment pourrait être "danger grave" si le prêtre pénètre sur le territoire d'un dragon qui attaque les étrangers à vue.

L'orientation du moment est toujours applicable de manière personnelle au prêtre. Même si le prêtre est par exemple dans un pays dangereusement proche de la guerre avec son voisin, cette situation n'apparaîtra pas dans l'orientation du moment à moins que le prêtre ne soit personnellement impliqué (s'il se trouve juste en travers du chemin actuel de l'armée des envahisseurs, par exemple).

Un lancement de ce sort a tendance à influencer les lancements suivants de ce sort à moins qu'ils ne soient séparés par un intervalle minimum de temps. Si un prêtre le lance deux fois en douze heures, la seconde lecture donne le même résultat que la première, quelle que soit la situation actuelle. Si un second prêtre lance le sort moins de 12 heures après son utilisation par un autre prêtre, il obtient une lecture précise.

L'élément matériel est un ensemble de 36 petits disques en os poli gravés de runes représentant des nombres. Ces disques ne sont pas consommés pendant l'incantation.

Lecture des souvenirs (Divination)

Sphère : Pensée
Portée : 5 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet au prêtre de lire les souvenirs d'un sujet. Le prêtre ressent les souvenirs avec la même intensité que le sujet. Le temps nécessaire pour voir un souvenir est le cinquantième du temps qu'a duré l'événement réel. Ainsi, un prêtre peut voir le souvenir d'un événement qui a duré une heure en un peu plus d'un round. Le sujet revoit le souvenir en même temps que le prêtre le lit.

Le sujet doit avoir un score minimum d'Intelligence de 5 ou plus, et doit rester dans la portée du sort pendant tout le temps où le prêtre lit le souvenir désiré. Les prêtres peuvent lancer ce sort sur des créatures inconscientes, endormies, immobilisées ou paralysées.

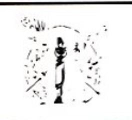
Le sujet a droit à un jet de sauvegarde quand le prêtre lance le sort (même s'il est endormi ou autrement inconscient de la tentative). De plus, si le souvenir, que le prêtre souhaite voir, concerne quelque chose que le sujet tient à garder secret ou qu'il essaye de gommer, le sujet reçoit un bonus de +5 à son jet de sauvegarde. Si le souvenir que veut voir le prêtre est vieux de plus de six mois, le sujet a droit à un deuxième jet de sauvegarde, avec les bonus suivants en fonction de l'âge du souvenir :

Age du souvenir	Bonus
6-12 mois	0
1 à 4 ans	+1
5 ans ou plus	+3

Si le sujet réussit l'un des jets de sauvegarde, le sort échoue.

Ce sort provoque un épuisement mental du prêtre lui faisant perdre temporairement 1-3 points de Constitution. Ils ne peuvent être regagnés qu'après huit heures de repos. Le sort ne peut pas être relancé tant que la Constitution du prêtre n'est pas rétablie.

L'élément matériel est un petit morceau de tissu en lin avec des filaments d'or entrelacés dans sa trame. Il est consommé pendant l'incantation.



Ligne de protection (Abjuration) Réversible

Sphère : Protection
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : ligne de 30 m
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort choral exige au moins deux prêtres pour le lancer simultanément. Pendant l'incantation, ils déterminent si la ligne sera stationnaire ou portable.

Si le sort est stationnaire, chaque prêtre doit inscrire un sigle magique sur deux surfaces opposées parallèles, comme deux murs opposés dans une loge ou deux troncs d'arbre. Si le sort est portable, les prêtres doivent se tenir chacun à l'une des extrémités de la ligne, servant ainsi de points d'ancrage.

Une fois que le sort est lancé, un champ de force miroitant apparaît entre les deux fixations (les sigles ou les prêtres). Il fait 3 mètres de haut et scintille d'énergie. Les objets de l'autre côté du champ translucide sont troublés et indistincts, mais toujours reconnaissables.

Le champ provoque 1d3 points de dégâts à toute créature le traversant ; les créatures mauvaises et les morts-vivants subissent 1d8 points de dégâts. Les créatures réussissant un jet de sauvegarde ne subissent aucun dégât. Les créatures qui peuvent voler au-dessus du champ, creuser en dessous ou se téléporter de l'autre côté ne subissent aucun dégât.

Si le sort est lancé sous sa forme portable, les prêtres peuvent se déplacer à la moitié de leur vitesse de déplacement normale (limitée à la vitesse de déplacement du prêtre le plus lent). Les prêtres ne peuvent effectuer aucune autre action, car toute leur énergie est dépensée dans la marche et le maintien du champ.

Une fois créé, le champ ne peut voir sa longueur diminuée ou augmentée et il doit rester droit. Les prêtres pourraient manœuvrer en pivotant, mais ils ne peuvent marcher l'un vers l'autre ni tordre le champ autour d'un coin. Si la ligne de vue entre les deux prêtres est obstruée par tout objet plus grand que 1,5 m de diamètre, le sort cesse immédiatement. Ainsi, les créatures, les murs bas, les jeunes arbres, les piliers et les objets similaires n'interrompront pas le champ.

Etant un sort choral, plusieurs prêtres peuvent se lier pour créer un champ plus long. Chaque prêtre (ou sigle) forme la fin d'un champ et le commencement d'un autre, comme des piquets de clôture. Chaque section du sort doit s'étendre en droite ligne, mais l'angle du champ peut être modifié à chaque jonction. Quatre prêtres pourraient former une longue ligne, un carré, un motif en Z. Les restrictions sur le déplacement des champs s'appliquent comme décrites ci-dessus. Le MD peut appliquer des pénalités de mouvement en fonction de la complexité du motif.

Les éléments matériels sont les crosses, bâtons ou autres bannières religieuses des prêtres, tenus en l'air par chaque prêtre.

L'inverse de ce sort, *ligne de destruction*, inflige 1d3 points de dégâts à toutes les créatures la traversant. Elle inflige 1d8 points de dégâts aux paladins et aux créatures d'alignement bon qui passent à travers. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne subissent aucun dégât.

Main secourable (Évocation)

Sphère : Voyageurs
Portée : spéciale
Eléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Quand un prêtre est piégé ou en danger d'une autre manière, ce sort peut appeler de l'aide. Il crée l'image d'une main fantomatique et en suspension d'environ 30 centimètres de haut. Le prêtre peut lui ordonner de localiser un personnage ou une créature de son choix en fonction d'une description physique. Le prêtre peut spécifier la race, le sexe, et l'apparence, mais pas des facteurs ambigus comme le niveau, l'alignement ou la classe.

Après que la main ait reçu ses ordres, elle commence à chercher la créature indiquée, volant avec une vitesse de déplacement de 48. La main peut chercher dans un rayon de 8 kilomètres autour du prêtre.

Si elle est incapable de localiser la créature indiquée, elle revient vers le prêtre (pourvu qu'il soit toujours dans la zone d'effet). La main montre une paume tendue, indiquant qu'aucun personnage ou créature correspondant à la description n'a pu être trouvé. La main disparaît ensuite.

Si elle localise le sujet indiqué, elle lui fait signe de la suivre. Si le sujet s'exécute, la main se dirige dans la direction du prêtre, menant le sujet par la route la plus directe et praticable. Elle plane à 3 mètres au-dessus du sujet, se déplaçant devant lui. Une fois qu'elle l'a mené au prêtre, elle disparaît.

Le sujet n'est pas obligé de suivre la main ou d'aider le prêtre. S'il choisit de ne pas suivre la main, celle-ci continue de lui faire signe pendant la durée du sort, puis disparaît. Si le sort cesse pendant que le sujet est en route vers le prêtre, la main disparaît ; le sujet devra alors compter sur ses propres moyens pour localiser le prêtre.

S'il y a plus d'un sujet dans un rayon de 8 kilomètres correspondant à la description donnée par le prêtre, la main localise le plus proche. Si cette créature



refuse de suivre la main, la main ne cherchera pas un deuxième sujet.

La main fantomatique n'a pas de forme physique. Elle ne peut être vue que par le prêtre et les cibles potentielles. Elle ne peut engager un combat ou exécuter une tâche autre que la localisation du sujet et la conduite de celui-ci vers le prêtre. La main ne traversera pas les objets solides, mais peut passer à travers de petites fissures et fentes.

L'élément matériel est un gant de soie noire.

Obstination bornée (Enchantement/Charme)

Sphère : Loi
Portée : 60 mètres
Eléments : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Obstination bornée ne peut être lancé que sur une créature ayant une Intelligence de 3 ou plus. Elle a droit à un jet de sauvegarde pour éviter les effets.

La créature affectée est incapable d'effectuer toute action autre que l'activité qu'elle accomplissait quand le sort prit effet. L'esprit de la créature ne peut simplement pas décider un autre enchaînement d'action — elle devient figée sur une seule pensée et ne peut en changer même si de nouvelles circonstances devraient lui suggérer d'agir autrement. Ainsi, un guerrier combattant un kobold ignorera l'arrivée d'un spectateur, et un voleur crochetant une serrure ne fera pas attention à l'arrivée de trois gardes.

La créature affectée ne répète pas mécaniquement l'action ; elle n'est pas un automate. Elle ne continuera pas à tirer à l'arc sur un dragon si elle est à court de flèche, mais choisira d'autres moyens pour attaquer le monstre à l'exclusion de toute autre activité.

Un prêtre affecté par une *obstination bornée* alors qu'il est en train de lancer un sort, ne tentera pas de répéter le sort (à moins que le sort ne soit mémorisé plusieurs fois). Il accordera cependant toute son attention à la cible de son sort jusqu'à l'accomplissement de son but (p. ex. si le prêtre était en train d'attaquer la créature, il devrait continuer à l'attaquer directement ; s'il était en train d'essayer d'ouvrir une porte, il continuera de s'affairer sur la porte jusqu'à ce qu'elle s'ouvre).

Le sort cesse quand la créature accomplit son but (le kobold est tué, la porte est ouverte) ou quand sa durée est écoulée.

Ralentissement du pourrissement (Abjuration)

Sphère : Végétale
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 semaine/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort augmente le temps pendant lequel les fruits, les légumes et les graines restent sains et mûrs. Ce sort n'a aucun effet sur la viande de n'importe quelle sorte.

Le prêtre peut affecter un volume cubique de matière végétale faisant jusqu'à 30 m de côté par niveau. Ainsi, même un prêtre de niveau faible pourrait efficacement préserver de la pourriture les grains d'un fermier dans son grenier ou garder ses fruits mûrs sur les arbres de son verger jusqu'à ce qu'ils soient récoltés. Ce sort n'empêche pas les fléaux (comme les rats) de manger la nourriture.

L'élément matériel est une pincée de sucre.

Sols grinçants (Évocation)

Sphère : Vigilance
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : carré de 3 m de côté/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Une surface affectée par *sols grinçants* grince fortement quand n'importe quelle créature plus grande qu'un rat normal (plus de 20 cm d'envergure ou pesant plus d'un kilo et demi) marche sur elle ou la touche. Le sort affecte un carré dont le côté est égal à 3 mètres multiplié par le niveau du prêtre (un prêtre du 9ème niveau pourrait affecter un carré dont le côté ferait 27 mètres).

Le grincement peut être entendu dans un rayon de 30 mètres, quels que soient les obstacles comme les murs et les portes. Il se fait entendre quelle que soit la surface, bois, pierre, sable ou tout autre matériau solide. Les auditeurs connaissent automatiquement la provenance des sons.

Les personnages qui réussissent un déplacement silencieux réduisent le rayon du bruit à 15 mètres. Ceux qui sont capables de voler ou d'éviter autrement le contact direct n'activeront pas *sols grinçants*.

L'élément matériel est un gond de fer rouillé qui grince.



Télépathie (Divination/Altération)

Sphère : Pensée
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S
Durée : 1 tour + 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort établit un contact mental direct dans les deux sens entre le prêtre et un sujet. Ce dernier doit avoir une Intelligence minimale de 5 pour que le sort fasse effet. Pendant que le sort est effectif, les deux participants peuvent communiquer silencieusement et rapidement, qu'ils partagent ou non un langage commun.

Télépathie ne donne à aucun des participants accès aux pensées, souvenirs ou émotions de l'autre. Les participants peuvent uniquement entendre les pensées que l'autre envoie activement.

La communication d'esprit à esprit est approximativement quatre fois plus rapide que la communication verbale. Le niveau de complexité de ce qui peut être communiqué est limité à ce qui peut être exprimé par le langage. Les gestes, les expressions et le langage corporel ne peuvent être transmis.

Un prêtre peut établir des canaux télépathiques distincts avec plusieurs individus. Chaque lien est établi par un lancement différent du sort. Il n'y a pas de connection entre les canaux. Balfas le prêtre établit par exemple une *télépathie* avec Alra le combattant et avec Zymor le voleur en lançant ce sort deux fois. Balfas peut communiquer une seule pensée à Alra et à Zymor en même temps, mais Alra et Zymor ne peuvent communiquer entre eux. Mais Balfas peut faire en sorte d'envoyer une pensée de telle manière à ce qu'un seul des deux la reçoive.

Si le prêtre lance son sort sur un sujet non volontaire (par exemple, si le prêtre souhaite menacer ou injurier silencieusement) le sujet a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour résister aux effets. Les sujets volontaires n'ont pas besoin de faire un jet de sauvegarde.

Une plaque de plomb de plus d'un centimètre vingt cinq d'épaisseur bloquera totalement *télépathie.*

Téléthaumaturgie (Enchantement/Charme)

Sphère : Nombres
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2 rounds
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort exige que le prêtre fasse une analyse numérologique sur le nom véritable d'un sujet. Il en résulte qu'il peut lancer un autre sort affectant le sujet à une portée bien plus grande que la normale. En d'autres mots, en ayant une connaissance approfondie de l'individu, le prêtre peut créer un canal vers celui-ci rendant le sort subséquent plus facile à lancer sur lui.

Seuls certains sorts peuvent bénéficier de *téléthaumaturgie* :

bénédiction *
charme-personnes ou mammifères
confusion (une seule créature)
connaissance de l'alignement
contrôle des probabilités
croisade
délivrance de la malédiction *
détection des charmes
immobilisation des personnes
injonction
pacte

Pour les sorts marqués d'un astérisque (*), *téléthaumaturgie* augmente également la portée du sort inverse. A moins que cela ne soit indiqué, *téléthaumaturgie* n'augmente pas la portée des sorts inverses.

L'augmentation de la portée dépend du niveau du prêtre lançant *téléthaumaturgie* :

Niveau	Multiplicateur de portée
1-6	x2
7-11	x3
12-16	x4
17 et +	x5

Ainsi, un prêtre du douzième niveau lançant une *téléthaumaturgie* sur un individu pourrait lancer à la suite un *charme-personnes* sur celui-ci à une portée de 320 mètres, au lieu de 80 mètres normalement.

Un sort augmenté de cette manière doit être lancé dans le round suivant immédiatement l'achèvement de *téléthaumaturgie.* Les sorts qui affectent normalement plus d'un individu (comme *confusion*) n'affecteront que le sujet choisi quand ils sont lancés à la suite d'une *téléthaumaturgie.*

Quand ce sort est lancé par un prêtre de niveau 11 ou plus, il a un effet supplémentaire. Si la cible est dans la portée normale du sort subséquent (p. ex. 80 m.



pour un *charme-personnes*), le jet de sauvegarde de la cible subit une pénalité de -2.

Comme le sort *lecture personnelle*, *téléthaumaturgie* fonctionne uniquement si le prêtre connait le nom correct de son sujet. S'il lance ce sort en utilisant un faux nom, il ne saura pas que *téléthaumaturgie* n'aura pas eu d'effet jusqu'à ce que le sort subséquent échoue. Le prêtre ne sait pas automatiquement pourquoi le sort subséquent échoue (le sujet peut simplement avoir réussi un jet de sauvegarde).

L'élément matériel est un petit livre de formules et de notes numérologiques, différent de celui utilisé dans *lecture personnelle*. Le livre n'est pas consommé dans l'incantation.

Vigilance efficace contre les monstres (Abjuration)

Sphère : Vigilance
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : cube de 3 m d'arète/niveau
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort empêche les monstres de 2 dés de vie ou moins d'entrer dans la zone d'effet. De telles créatures ont droit à un jet de sauvegarde ; un succès indique qu'elles évitent les effets du sort et sont capables de pénétrer dans la zone d'effet.

Le sort affecte une zone cubique d'arète égale à 3 mètres fois le niveau du prêtre (par exemple, un prêtre du 9ème niveau pourrait affecter une zone cubique de 27 m x 27 m x 27 m).

Les monstres qui sont à l'intérieur de la zone d'effet au moment où le sort est lancé ne sont pas affectés ; mais, quand ils la quittent, ils ne peuvent y revenir. Les monstres à l'extérieur de la zone peuvent lancer des rochers, des lances ou tout autre projectile sur les cibles à l'intérieur. Ils peuvent également lancer des sorts dans la zone protégée.

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et une pincée de sel.

Zone d'air pur (Abjuration)

Sphère : Vigilance
Portée : 10 m/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : cube de 3 m d'arète/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Zone d'air pur crée une barrière invisible autour de la zone d'effet qui repousse tous les éléments nocifs des vapeurs empoisonnées, y compris celles créées magiquement (comme un *nuage puant*). Le sort n'offre aucune protection contre les vapeurs empoisonnées créées par le souffle d'un dragon (comme le gaz chloré d'un dragon vert). Les gaz nocifs déjà dans la zone d'effet quand le sort est lancé ne sont pas affectés. L'air frais passe normalement dans la zone.

Si une vapeur empoisonnée est produite dans la zone d'effet (par exemple, si un nuage puant est lancé) le sort fait effet normalement mais se dissipe en moitié moins de temps.

Le sort affecte un cube de 3 mètres d'arète par niveau du prêtre (un prêtre du 10ème niveau pourrait par exemple affecter un cube de 30 mètres d'arète).

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre, un mouchoir en soie et un bout de toile d'araignée.



Sorts de quatrième niveau

Addition (Altération)

Sphère : Nombres, Création
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

La philosophie de la Sphère des Nombres prétend que la structure de la réalité — "l'équation du moment" — peut être analysée et modifiée par quelqu'un possédant la connaissance et le pouvoir suffisants. Le sort *addition* permet à un prêtre d'ajouter un nouveau terme mathématique à l'équation du moment. Cela permet en fait d'amener temporairement dans la réalité un nouvel objet, voir même une créature vivante.

Les effets de ce sort varient en fonction du niveau du prêtre. Si ce dernier est de niveau 10 ou moins, ce sort peut créer un seul objet non inanimé pesant 5 kg maximum. Ce sort ne donne au prêtre qu'un contrôle rudimentaire sur le processus de création, l'objet ne pouvant ainsi être complexe. Il doit être décrit en un seul mot ou en une courte phrase (p. ex. "une cruche d'eau" ou "un bloc de pierre"). Le prêtre n'a pas de contrôle sur des éléments comme la forme ou la couleur ; ainsi, la cruche peut être petite, ramassée et bleue, ou grande, élancée et rouge.

Les objets créés par ce sort ne peuvent être d'une complexité mécanique ou d'un niveau technologique supérieurs à ceux d'une arbalète. Si le prêtre essaye de créer un objet qui va à l'encontre de cette interdiction, il y a deux résultats possibles : le sort peut échouer, ou l'objet peut être créé sans les performances correspondantes. Ainsi, si le prêtre tentait de créer un "livre de sorts", le résultat devrait être soit un livre ressemblant à un livre de sorts mais avec des pages blanches, soit rien du tout.

L'objet apparaît à l'endroit désiré par le prêtre, tant que cela reste dans la portée du sort. Il ne peut apparaître dans un espace occupé par un autre objet ou une autre créature ou à l'intérieur d'un objet creux (le prêtre ne peut pas, par exemple, créer un bloc obstruant la trachée d'un ennemi).

L'objet créé par *addition* existe pendant 1 tour par niveau du prêtre. Pendant cette période, il obéit à toutes les lois de la physique comme s'il était un objet réel. Il ne peut y avoir d'incrédulité à son égard et des sorts comme *vision véritable* ne peuvent le distinguer des objets naturels.

Les prêtres de niveau 11 à 15 peuvent créer un seul objet inanimé d'au maximum 10 kg de masse ou deux objets inanimés identiques de 5 kg chacun. L'objet ou les objets ainsi créés existent pendant deux heures (12 tours) par niveau du prêtre.

Les prêtres de niveau 16 à 19 peuvent créer un seul objet inanimé d'au maximum 25 kg ou jusqu'à dix objets identiques, faisant chacun au plus 5 kg. Le ou les objets sont permanents à moins d'être détruits. Comme ces objets ne sont pas des constructions magiques, mais de réelles additions à "l'équation du moment", *dissipation de la magie* n'a pas d'effet sur eux. Le prêtre peut sinon créer une créature vivante (pas un monstre) d'au maximum 10 kg. Celle-ci, une fois créée, se comporte comme un membre normal de son espèce ; le prêtre n'a pas de contrôle sur ses actions. Elle existe pendant 5 rounds par niveau du prêtre.

Les prêtres de niveau 20 et plus peuvent créer un objet unique d'au maximum 50 kg et jusqu'à dix objet identiques de chacun 5 kg. Le ou les objets sont permanents. Le prêtre peut sinon créer une créature vivante (pas un monstre) d'une masse maximale de 50 kg et de moins de deux dés de vie. Une fois créée, elle se comporte comme un membre normal de son espèce ; le prêtre n'a pas de contrôle sur ses actions. Cette créature existe pendant 2 tours par niveau du prêtre.

Les éléments matériels sont une petite table de formules numérologiques inscrites sur une plaquette en ivoire et une longueur de corde.

Age végétal (Altération)

Sphère : Temps
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : permanente
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : une plante, une graine, ou
un arbre/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre d'affecter le vieillissement de n'importe quel arbre, plante, ou racine. Le processus peut opérer dans un sens ou dans l'autre, entraînant l'éclosion des fleurs, la germination et la croissance des graines et la maturation des fruits sur les arbres, ou le retour des fruits à l'état de fleur, des arbres à celui d'arbuste et des nouvelles pousses à celui de graines.

Le changement, dans un sens ou dans l'autre, est choisi par le prêtre au moment du lancement. Il intervient de manière instantanée. Les plantes peuvent voir leur âge altéré d'au maximum 10 ans par niveau du prêtre. Ce dernier peut arrêter le processus à n'importe quel moment, dans les limites imposées par son niveau ; il pourrait faire qu'un arbuste vieillisse en arbre jusqu'à ce qu'il se dessèche et meurt de son grand âge ou arrêter sa croissance au moment où il abrite sa maison.



Ce sort n'altère pas l'apparence ou les caractéristiques d'une plante à l'exception de celles résultantes du vieillissement (ou du rajeunissement). *Age végétal* n'a pas d'effet sur les plantes générées magiquement ou sur les monstres à base végétale.

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et un pétale de fleur de pommier.

Cercle d'intimité (Altération)

Sphère : Voyageurs
Portée : spéciale
Eléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : cercle de 15 m de diamètre
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort vise à décourager les prédateurs et les intrus de déranger un campement. Le prêtre répand du sel selon un cercle entourant une zone de 15 mètres de diamètre maximum. Pendant la durée du sort, tous les sons et les odeurs générés à l'intérieur du cercle sont atténués, rendant la zone moins remarquable pour ceux qui se trouvent à l'extérieur du cercle. De ce fait, les chances de rencontre du groupe sont réduites de 50% pendant la durée du sort. Il n'offre pas de protection contre l'infravision ou les autres détections magiques.

Les éléments matériels sont un poil de putois, une moustache de souris et assez de sel pour faire un cercle de 15 mètres de diamètre.

Chaleur bénite (Altération)

Sphère : Soleil
Portée : toucher
Eléments : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Quand ce sort est lancé, un étroit rayon de lumière illumine le prêtre, l'immunisant aux effets du froid naturel (comme un blizzard) et lui donnant un bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre le froid magique (comme le souffle d'un dragon blanc).

Pour chaque niveau au dessus du 7ème, un rayon supplémentaire peut être créé pour protéger une autre créature, qui doit se tenir à moins de 90 cm du prêtre. Ainsi, un prêtre du 10ème niveau pourrait protéger quatre autres créatures dans un rayon de 90 cm.

Cheval de bois
(Altération, Enchantement/Charme)

Sphère : Voyageurs
Portée : 10 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : une bûche ou une planche
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort enchante une bûche, une planche, ou un morceau de bois du même genre, le faisant devenir temporairement une monture. La bûche ou la planche doivent être au moins de 30 cm de large, 7,5 cm d'épaisseur, et de 90 cm à 3 mètres de long. N'importe quel genre de bois convient.

Quand ce sort est lancé, quatres pattes en bois, semblables à celles d'un cheval, jaillissent de la bûche. Le *cheval de bois* peut être montée comme un cheval normal et être utilisée pour transporter de l'équipement. Il peut porter 325 kg de cavalier et de matériel avant de rompre. Si il rompt sous le poids, l'enchantement cesse immédiatement et la monture redevient une bûche ou une planche normale (mais rompue).

Le *cheval de bois* obéit à tous les ordres verbaux du prêtre concernant le mouvement, le ralentissement, l'accélération, l'arrêt et le changement de direction. Il a une vitesse de déplacement de 12 sur la terre ferme. Il peut se déplacer dans l'eau (Na 6) flottant à la surface et se propulsant avec ses jambes. Le *cheval de bois* doit rester à moins de 10 mètres du prêtre afin de se déplacer ; si la distance entre la monture et le prêtre excède 10 mètres, la première s'arrête tant que le second n'est pas de nouveau dans la portée.

Le *cheval de bois* ne combattra pas pour le prêtre et est incapable de toute action autre que le mouvement. Il ne se fatigue pas et ne mange pas. Il a toutes les vulnérabilité du bois normal, y compris au feu, et peut être endommagée par les attaques magiques ou physiques. Elle a une CA 8 et 20 points de vie.

Les éléments matériels sont une bûche ou une planche de la taille appropriée, et un fer à cheval.

Combat chaotique (Invocation/Evocation)

Sphère : Chaos
Portée : 30 mètres
Eléments : V ,S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Quand *combat chaotique* est lancé sur un guerrier, ce dernier est inspiré par ses années d'entraînement.

Il est subitement frappé par de nombreux aperçus de variations sur les mouvements standards d'attaque et de défense. Ce sort affecte uniquement les combattants.

Malheureusement, ces intuitions ne sont valables que pour les deux tiers de ses attaques. Le reste du temps, le sort affaiblit en fait la performance moyenne du guerrier. Au début de chaque round, une fois que le joueur a énoncé les actions de son personnage, 1d6 est lancé pour le combattant affecté. Sur un résultat de 1, 2, 3 ou 4, le combattant obtient un bonus de +2 à ses jets d'attaque et à sa classe d'armure. Sur un résultat de 5 ou 6, il subit une pénalité de -2 à ses jets d'attaque et à sa classe d'armure. Cela doit être déterminé au début du round de telle manière que le combattant et ses adversaires puissent y appliquer les ajustements nécessaires.

Les aperçus donnés par ce sort disparaissent après la fin de celui-ci. Ils sont générés par le chaos, qui est quasiment impossible à contenir. Une fois le sort fini, le combattant se souvient de la bataille mais pas des spécificités de ses actions. Il est incapable de reproduire les manœuvres.

Commandement
(Enchantement/Charme, Altération) Réversible

Sphère : Guerre
Portée : spéciale
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : spéciale
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort peut être lancé de deux manières différentes. La première, appropriée à une utilisation sur un champ de bataille, a une portée de 240 mètres, une durée de 1d4 + 6 tours et un temps de lancement de 1 tour. Le prêtre peut lancer ce sort sur n'importe quel individu (un commandant ou un héros) se trouvant dans sa ligne de vue.

Pendant qu'il est sous l'influence de ce sort, le périmètre de commandement du sujet est augmenté de 50% (arrondissez les fractions à l'entier supérieur).

L'inverse de cette variante, *doute*, exige que la cible fasse un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle échoue, *doute* diminue de moitié le périmètre de commandement (arrondissez les fractions à l'entier inférieur) de l'individu visé pendant 1d3 + 4 tours.

L'élément matériel pour cette variante est une pincée de limaille d'acier.

La seconde variante doit prendre place à 30 mètres ou moins d'un lieu de culte officiellement dédié à la divinité du prêtre. Ce dernier et l'individu devant être affecté doivent être présents. Le temps de lancement est de 5 tours et implique un rituel complexe et de nombreuses prières. A la fin de ce sort, le périmètre de commandement du sujet est doublé. Les effets durent 2d12 heures.

Le prêtre peut lancer l'une ou l'autre des variantes (mais pas les deux à la fois) sur lui. Aucun individu ne peut être sujet à plus d'un lancement de ce sort à la fois, que les variantes soient lancées par des prêtres différents ou non. Si plus d'un sort est tenté sur le même individu, seul l'incantation la plus récente prend effet.

L'élément matériel pour la deuxième variante est le symbole sacré du prêtre.

Contrôle des probabilités (Altération)

Sphère : Nombres
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet au prêtre d'augmenter ou de diminuer d'une faible proportion les probabilités de succès d'une action. Celle-ci peut être n'importe quoi exigeant un jet de dé — une attaque, un jet de sauvegarde, une tentative d'utiliser des talents de voleur, un test de caractéristique, ou même une tentative de se *téléporter* avec succès. L'action doit être un acte effectué par une seule créature.

La modification de base est de 15% (15 sur 1d100 ou 3 sur 1d20) plus 5% supplémentaires par cinq niveaux du prêtre. Cette modification peut être positive ou négative, au choix du prêtre. Ainsi, un prêtre du dixième niveau peut modifier le jet de sauvegarde ou d'attaque d'un sujet de +5 ou -5, ou le jet de grimper d'un voleur de +25% ou -25%. Le prêtre peut lancer le sort lui-même.

Pour une action hors combat comme une tentative d'escalader un mur, le prêtre lance simplement le sort sur le sujet immédiatement avant que l'action soit tentée, informant le MD que la modification est positive ou négative. Pour utiliser ce sort dans un combat, le prêtre doit spécifier l'action devant être affectée (p. ex. le prochain jet d'attaque de la cible) et si la modification sera positive ou négative. Le sort reste effectif jusqu'à ce que le sujet tente l'action spécifiée ou jusqu'à ce qu'un nombre de rounds égal au niveau du prêtre s'écoule. Dans ce dernier cas, le sort cesse sans produire d'effet.

Une fois le sort lancé, le prêtre n'a pas besoin de maintenir un niveau quelconque de concentration ; le sort fonctionnera même si le prêtre est tué avant qu'il ne prenne effet.

Le sujet du sort ne sait en aucune manière si toute modification en raison de ce sort est positive ou négative (ou même s'il est sujet au sort). Ainsi, un prêtre menteur pourrait prétendre augmenter les chances



de grimper d'un voleur, alors qu'il les baisse. Le voleur devrait s'en trouver plus avisé. Cependant, un sujet non volontaire de ce sort a droit à un jet de sauvegarde normal pour annuler ces effets.

Les éléments matériels sont un petit cube d'un mélange de sucre et de lait durci et un dé cubique d'une taille équivalente. Les deux sont consommés par l'incantation.

Domination mentale (Enchantement/Charme)

Sphère : Pensée
Portée : 50 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort est similaire au sort de magicien, *domination,* dans le sens où il établit un lien télépathique entre le prêtre et le sujet à travers lequel le premier peut contrôler les mouvements corporels du second. Mais, il existe certaines différences significatives entre les deux.

Les elfes et les demi-elfes n'ont pas de résistance innée à ce sort. Le prêtre et le sujet n'ont pas besoin de partager la même langue. Le prêtre peut forcer le sujet à combattre, ce dernier subissant une pénalité de -2 à ses jets d'attaque. Le prêtre ne peut forcer le sujet à lancer des sorts ni à utiliser n'importe quelle capacité magique innée ou semblable à la magie. Le prêtre peut forcer le sujet à parler, bien qu'il ne puisse injecter toute la gamme des émotions dans la voix de son sujet (tout ce que dit celui-ci est monocorde).

Ce sort ne lui donne pas accès aux pensées, souvenirs et perceptions sensorielles du sujet. Ainsi, il ne peut voir par les yeux du sujet. Pour le contrôler, le prêtre doit être dans la portée du sort et être capable de voir le sujet. Faillir à l'une ou l'autre de ces conditions entraîne la cessation immédiate du sort.

Ce sort exige un niveau modéré de concentration de la part du prêtre. Pendant qu'il maintient ce sort, il peut se déplacer ou engager un combat, mais ne peut lancer un autre sort. S'il est blessé, rendu inconscient, ou tué, le sort cesse immédiatement.

Si le prêtre est de niveau 10 ou moins, il ne peut forcer le sujet à effectuer des actions particulièrement délicates comme crocheter une serrure. Au niveau 11 ou plus, cette restriction n'existe plus.Il pourrait ainsi forcer un voleur à crocheter une serrure. N'importe quelle action délicate de ce genre se voit infliger une pénalité de -15% (ou -3 sur 1d20) pour refléter le contrôle éloigné inhérent à cette action.

L'élément matériel est un ensemble de fils fins que le prêtre enroule autour des doigts de l'une de ses mains et manipule de la même manière qu'un marionnettiste contrôle sa marionnette.

Elévation (Altération)

Sphère : Générale
Portée : 0
Eléments : V, M
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 12 heures
Zone d'effet : un prêtre
Jet de sauvegarde : aucun

Elévation confère une capacité accrue de lancement de sort au prêtre, incluant des sorts supplémentaires par niveau et l'utilisation de sorts au-delà de son niveau normal. Ce sort choral demande deux prêtres qui doivent passer un jour à lancer ce sort. Pendant l'incantation, ils doivent décider quels sorts supplémentaires (à tous les niveaux) sont désirés. Après l'achèvement de l'incantation, ils se touchent les paumes, et celui de plus haut niveau reçoit une décharge d'énergie magique. Cette dernière augmente temporairement le niveau du prêtre en ce qui concerne l'incantation de sorts. L'augmentation est d'un niveau par tranches de cinq niveaux d'expérience du prêtre de plus faible niveau (arrondi à l'entier supérieur). Si les deux prêtres sont de même niveau, les prêtres doivent décider lequel des deux bénéficie du sort.

Le sort donne au prêtre la capacité de lancer des sorts du nouveau niveau. Il n'augmente pas les points de vie, les jets d'attaque ou les autres paramètres. Si l'augmentation permet plus de sorts par niveau, ces derniers sont instantanément dans la mémoire du personnage. Un prêtre a également le pouvoir de lancer des sorts au-delà se son niveau. La portée, la durée, la zone d'effet et les autres variables sont toutes basées sur le niveau temporaire du personnage.

L'effet d'*élévation* ne dure qu'un tour. A la fin de celui-ci, tous les sorts supplémentaires sont perdus et le personnage revient à son niveau normal.

Considérons par exemple un groupe avec un camarade à terre. Les deux prêtres du groupe sont du septième et du huitième niveau, mais sont incapables de lancer un *rappel à la vie.* Après une nuit de repos, chaque prêtre ajoute *élévation* à ses sorts mémorisés. Après avoir lancé le sort, le prêtre du huitième niveau gagne subitement les capacités de lancement d'un prêtre de niveau 10, incluant celle de lancer *rappel à la vie.* A la fin du tour, les capacités du prêtre reviennent au huitième niveau.

Lancer ce sort est une tâche ardue, provoquant une fatigue sérieuse chez les prêtres. Quand ce sort s'achève, le personnage *élevé* subit 2d6 points de dégâts en raison de la fatigue mentale. Ces dégâts ne peuvent être soignés par aucun moyen tant que le personnage n'a pas eu au moins huit heures de repos.




Les éléments matériels sont les symboles sacrés des prêtres et une offrande d'au moins 500 po de la part de chaque prêtre.

Elimination des feux (Abjuration)

Sphère : Vigilance
Portée : 10 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : carré de 3 m de côté/prêtre
Jet de sauvegarde : aucun

Une zone enchantée avec *élimination des feux* est protégée contre tous les types de feux normaux et magiques. Les feux normaux (comprenant les feux de camp, les torches et les huiles enflammées) ne peuvent brûler dans la zone d'effet. Les feux magiques (comprenant les souffles ardents des dragons, les autres créatures produisant du feu et les sorts liés au feu comme *mains brûlantes* et *boule de feu*) n'infligent que 50% de leurs dégâts normaux. De plus, les créatures à l'intérieur de la zone d'effet reçoivent un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques de feu, qu'elles viennent de l'extérieur ou de l'intérieur de la zone protégée.

Elimination des feux n'a pas d'effet sur les feux qui sont dans la zone d'effet quand le sort est lancé (c'est-à-dire qu'il n'éteint pas les feux existants).

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et un éclat de bois sec.

Elimination des feux peut être lancé en magie chorale. Si un certain nombre de prêtres lancent ce sort simultanément, son efficacité est augmentée de manière significative. La durée du sort est alors égale à 1 tour par niveau du prêtre le plus puissant, plus 1 tour par prêtre participant. La zone d'effet est un carré dont le côté est égal 3 mètres fois le nombre de prêtres (ainsi six prêtres créent un carré de 18 mètres de côté).

Emission de pensées (Altération)

Sphère : Pensée
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour + 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort transforme le sujet en un "émetteur de pensées". Pendant la durée du sort, quiconque se trouve à moins de 30 mètres de lui peut percevoir ses pensées, rendant impossible pour lui le mensonge, la conservation de secrets ou la dissimulation des motivations, etc. Le sujet n'est pas conscient automatiquement que ses pensées sont perçues. Par contre, quiconque percevant ces pensées en connait la source.

Ce sort provoque uniquement l'émission des pensées et des motivations superficielles, et non celle des souvenirs. L'émetteur et les récepteurs n'ont pas besoin d'avoir un langage commun ; à cette fin, les pensées sont considérées comme étant symboliques, ne dépendant pas du langage. Le niveau de détail des pensées est insuffisant pour que les autres apprennent des talents spécifiques du sujet. Ainsi, si le sujet lance un sort, quiconque dans la portée sait qu'un sort va être lancé avant qu'il ne prenne effet, mais aucun n'apprend quoi que ce soit sur la manière dont il est lancé.

Si l'émetteur est invisible ou caché dans les ténèbres, l'émission fonctionne normalement et tous les récepteurs sont conscients que quelqu'un, qu'ils ne peuvent pas voir, se trouve dans le voisinage. Si les récepteurs ne peuvent repérer précisément la position de l'émetteur, les pensées de ce dernier révèleront inévitablement sa localisation générale ("Oh non il regarde droit sur moi", etc.). Un personnage se cachant dans l'ombre sera automatiquement détecté, tandis que les attaques contre un émetteur invisible subissent une pénalité de -2, au lieu du -4 habituel. Ce sort annule totalement les chances de surprise de l'émetteur.

Le sujet doit avoir un score d'Intelligence de 1 ou plus pour devenir émetteur, et posséder un esprit normal pour être compris par les PJ. Les pensées qui sont émises ne peuvent être reçues que par des individus dotés d'un score d'Intelligence de 3 minimum. Un sujet non volontaire a droit à un jet de sauvegarde normal contre les sorts pour éviter les effets. Un sujet volontaire peut ignorer ce jet.

L'élément matériel est un petit ballon que le prêtre gonfle pendant l'incantation. Le ballon est consommé par l'incantation.

Ethiques inversées (Enchantement/Charme)

Sphère : Chaos
Portée : 120 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort inverse l'éthique d'une personne ou d'un groupe de gens. Pendant qu'elle est sous l'influence de ce sort, une créature se comporte d'une manière opposée à la normale. Ainsi, un échoppier influencé par *éthiques inversées* pensera qu'il est parfaitement normal que quelqu'un prenne quelque chose dans son échoppe et sorte sans payer. Si quelqu'un essayait de payer, il se ferait insulter. Si le sort est lancé sur un commerçant dans son magasin, il trouvera na-



turel qu'on lui vole un objet, pensant qu'il se comporte de manière appropriée. Si le sort est lancé sur un voleur professionnel, il ne volera plus, choisissant plutôt de payer ses biens.

Ethiques inversées n'oblige pas une créature à commettre des actes mauvais (ou bons). Ainsi, une créature affectée ne fera pas du vol à l'étalage effréné ; il ne ne le fera que si une opportunité se présente.

Le sort affecte un personnage par niveau du prêtre se trouvant à moins de 6 mètres de celui-ci. Chaque cible du sort a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter les effets.

L'élément matériel est une balance miniature en or (p. ex. similaire aux plateaux de la justice).

Fortifiant (Nécromancie)

Sphère : Soins
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : créature touchée
Jet de sauvegarde : aucun

Il s'agit d'un sort de magie chorale simple. Un seul prêtre peut lancer le sort, mais comme dans *transfert mystique*, un autre prêtre est nécessaire pour qu'il ait un effet quelconque. Grâce à ce sort, le prêtre augmente la qualité des sorts de soins d'un autre prêtre.

Pour que le sort *fortifiant* fonctionne, il doit être lancé simultanément avec un *soin des blessures légères*, *soin des blessures sérieuses* ou *soin des blessures graves*. Le prêtre lançant *fortifiant* doit imposer ses mains sur le prêtre tentant de soigner. Quand les deux sorts sont lancés, l'énergie supplémentaire se déverse dans le second prêtre et dans la créature soignée. *Fortifiant* entraîne un fonctionnement automatique du sort de soin à son effet maximal. Ainsi, un *soin des blessures sérieuses* soignera automatiquement 17 points de dégâts et un *soin des blessures graves* 27 points.

L'élément matériel est le symbole sacré du prêtre.

Génie (Divination)

Sphère : Pensée
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : le prêtre
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est similaire à *idée*, sauf que le joueur du prêtre peut poser une question au MD au sujet de n'importe quel événement intervenant à cet instant. La question doit être liée d'une manière quelconque à l'évaluation de la situation actuelle, comme "C'est quoi ces monstres ?". Les spéculations sur le futur, comme "Qu'est ce qu'il y a de l'autre côté de la porte ?" ne sont pas permises.

Comme avec *idée*, le MD doit faire attention en manipulant ce sort. La réponse à la question devrait toujours être correcte et en rapport, bien qu'il ne soit pas nécessaire qu'elle soit complète, et elle ne devrait pas déséquilibrer la situation. La réponse peut également être cryptique, sous la forme d'une énigme ou d'un poème, en fonction de l'appréciation de la situation par le MD. En général, la réponse consistera en un seul mot ou une courte phrase de moins de cinq mots.

L'élément matériel est une gemme valant au moins 500 po. Ce sort peut être lancé une seule fois par période de 12 heures. Les tentatives subséquentes de lancer ce sort ne donnent aucune réponse.

Harmonie défensive (Enchantement/Charme)

Sphère : Loi
Portée : 5 mètres
Eléments : V, S
Durée : 1 round + 2d4 rounds
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : une créature/deux niveaux
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort doit être lancé sur au moins deux créatures. Le prêtre peut affecter une créature par deux niveaux d'expérience, et toutes les créatures devant être affectées doivent être à moins de 90 cm les unes des autres au moment du lancement. Une fois l'incantation achevée, les personnages affectés peuvent se déplacer rapidement.

Harmonie défensive donne aux créatures affectées un bonus défensif en leur conférant une coordination accrue de leurs attaques et de leurs défenses. Elles doivent être impliquées dans un seul combat, de telle manière que leurs efforts s'harmonisent pour le bénéfice de tous. Elles peuvent par exemple attaquer un dragon ou un groupe d'orques se trouvant dans la même zone. Elles peuvent également attaquer des forces ennemis supplémentaires qui arrivent dans le même combat. Si les forces ennemies se divisent et fuient, les créatures affectées peuvent suivre, continuer à attaquer et bénéficier du sort. Si le groupe affecté est séparé en deux groupes plus petits quand il est attaqué, il ne gagne aucun bénéfice d'*harmonie défensive*.

Pendant que ce sort est effectif, chaque créature affectée obtient un bonus de +1 à la classe d'armure pour chaque autre créature bénéficiant du sort, avec un bonus maximum de +5 (bien que plus de cinq personnages puissent être affectés). Ainsi, si quatre créatures sont affectées par *harmonie défensive*, chacune



d'entre elles obtient un bonus de +3 à la classe d'armure.

Ce bonus représente la coordination mystique des efforts de toutes les créatures affectées. Un guerrier détournera naturellement son attaque pour distraire un troll attaquant un voleur. Le rôdeur bloquera instinctivement le coup d'un orque, protégeant de ce fait un magicien. Les créatures affectées par ce sort ne sont pas conscientes de leurs efforts, et sont incapables de créer des stratégies et des tactiques spécifiques.

Horloge corporelle (Altération)

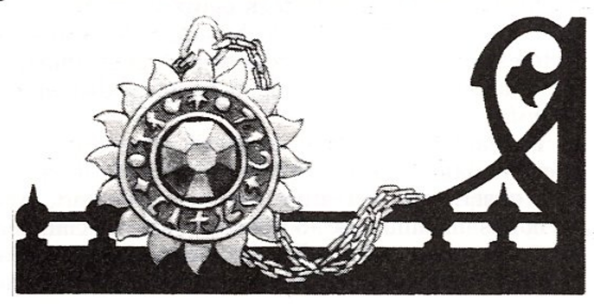
Sphère : Temps
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Horloge corporelle affecte un sujet des différentes manières suivantes :

- Le besoin de sommeil du sujet est réduit. Chaque heure de sommeil du sujet vaut 10 heures réelles. Pour chaque tranche de deux heures où le sujet dort pendant le sort (soit 20 heures de repos), il récupère des points de vie comme s'il avait eu une journée de repos complet. Mais les magiciens ne sont pas capables de mémoriser des sorts ; le temps "réel" doit s'écouler pour que cela intervienne.
- Les besoins en respiration du sujet sont réduits à 10% de la normale pendant la durée du sort, lui permettant de la retenir dix fois plus longtemps et d'utiliser moins d'air dans des espaces clos.
- Le sujet peut installer une "alarme" interne qui le prévient quand une période spécifique de temps s'est écoulée. Il entend alors une brève sonnerie dans ses oreilles, audible de lui seul. Elle est assez forte pour le réveiller. Il peut installer autant d'alarmes qu'il le désire, tant qu'elles se déclenchent toutes dans le cadre de la durée du sort.

Ce sort n'a pas d'effet sur le mouvement, l'incantation de sorts ou toutes les autres activités normales.

Les éléments matériels sont un grain de maïs, une goutte d'eau et une bouteille de verre bouchée.



Jonction avec un voyageur astral (Altération)

Sphère : Astrale
Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : le prêtre
Jet de sauvegarde : aucun

Quand un prêtre lance le sort de niveau 7, *projection astrale*, il laisse son corps physique en état d'animation suspendue pendant que son corps astral se déplace. En touchant le corps comateux et en lançant *jonction avec un voyageur astral*, un prêtre fait en sorte que son propre corps astral laisse son corps physique en animation suspendue. Son corps astral se déplace ensuite le long de la cordelette argentée du prêtre initialement projeté ; c'est-à-dire que sa propre cordelette argentée est connectée à celle du prêtre et qu'il est dépendant du prêtre initialement projeté.

Un prêtre lançant le sort de septième niveau, *projection astrale*, peut projeter au moins sept autres créatures avec lui. Cependant, les prêtres lançant *jonction avec un voyageur astral* sont une exception à cette limite. Un nombre quelconque de prêtres peuvent rejoindre un autre prêtre dans le plan astral en utilisant ce sort.

Manie de l'ordre (Enchantement/Charme)

Sphère : Loi
Portée : 10 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : permanente
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

La victime de ce sort est forcée de mettre tout ce qu'elle rencontre dans un ordre parfait. Si elle découvre un trésor, elle le divise en piles ou récipients bien ordonnés d'or, d'argent et de cuivre. Elle répugne à entrer dans un donjon, car c'est un lieu sale, mais une fois à l'intérieur, le nettoyage devient son obsession. Un personnage sous l'emprise de ce sort balayera la poussière des couloirs du donjon pour en faire des tas nets, disposera les cadavres d'une bande d'orques morts selon leur taille, se ruera pour enlever une bourre sur un tissu et insistera pour que le groupe s'organise par ordre alphabétique, puis par taille et enfin par âge. Si ce sort n'affecte pas les caractéristiques du personnage, son désir incontrôlable de l'ordre le rend inutile dans la plupart des aventures.

Quand un personnage affecté par ce sort tente d'entreprendre une nouvelle action (commencer un combat, discuter avec un marchand, etc.) le joueur



doit rationaliser son action en fonction de son besoin impérieux d'ordre. Ainsi, un tel personnage ne peut pas attaquer simplement un gobelin ; il doit stipuler par exemple qu'il attaque le gobelin le plus grand et qu'il le combattra en fonction de sa taille. Une fois le plan établi, le personnage doit le suivre à la lettre.

Si le joueur ne peut concevoir une démarche rationnelle pour le comportement de son personnage, ce dernier est forcé de retarder ses actes pendant 1d6 rounds, en raison du temps passé à la préparation de l'action subséquente. Il passe du temps à ordonner des éléments de sorts artistiquement, à décider comment tenir son épée, à nettoyer son arme, etc.

Quiconque affecté par la *manie de l'ordre* peut devenir violent si on l'empêche d'être ordonné. Il fera tout ce qu'il pourra afin de mettre en ordre les choses autour de lui. S'il a le droit d'organiser son environnement, il se calmera rapidement. La victime demandera constamment aux gens autour de lui d'être ordonnés et organisés.

La victime a droit à un jet de sauvegarde pour éviter les effets de ce sort. *Manie de l'ordre* peut être annulé par *dissipation de la magie*.

L'élément matériel est un cube parfait en métal.

Modification de mémoire (Enchantement/Charme)

Sphère : Temps
Portée : 9 mètres
Eléments : V, S
Durée : permanente
Temps d'incantation : spécial
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet au prêtre de plonger dans l'esprit du sujet et de modifier jusqu'à cinq minutes de sa mémoire de l'une des manière suivantes :

- Eliminer tout souvenir d'un événement que le sujet a réellement connu. Ce sort ne peut annuler les sorts *charme*, *suggestion*, *quête*, *croisade* ou similaires.
- Permettre au sujet de se rappeler parfaitement d'un événement qu'il a réellement connu. Il pourrait par exemple se rappeler chaque mot d'une conversation de cinq minutes ou chaque détail du passage d'un livre.
- Changer les détails d'un événement que le sujet a réellement connu.
- Implanter le souvenir d'un événement que le sujet n'a jamais connu.

L'incantation de ce sort prend un round. Si le sujet ne réussit pas son jet de sauvegarde, le prêtre parvient par ce sort, en dépensant cinq minutes, à visualiser les souvenirs qu'il souhaite modifier. Si la concentration du prêtre est perturbée avant l'achèvement de la visualisation, le sort est perdu.

Modification de mémoire n'affectera pas nécessairement les actions du sujet, en particulier si la mémoire implantée contredit ses inclinations naturelles. Une *modification de mémoire* illogique, comme le fait de rappeler au sujet combien il a aimé boire du poison, sera ignorée par le sujet comme un mauvais rêve ou un souvenir imbibé de trop de vin. Des applications plus utiles de *modification de mémoire* comprennent l'implantation de rencontres amicales avec le prêtre (poussant le sujet à agir favorablement envers le prêtre), le changement de détails des ordres donnés au sujet par un supérieur, ou l'oubli que le prêtre l'a dupé aux cartes. Le MD se réserve le droit de décider ou non qu'une *modification de mémoire* est trop illogique pour affecter significativement le sujet.

Pieds emmêlés (Altération, Abjuration) Réversible

Sphère : Guerre
Portée : 240 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 2 tours/niveau
Temps d'incantation : 2 tours
Zone d'effet : 100 m2/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort double temporairement le coût de déplacement d'un type de terrain. Les unités alliées au prêtre ne sont pas affectées et leurs mouvements se font au coût normal ; seules les unités ennemies subissent la pénalité.

Divers effets interviennent en fonction du type de terrain : l'herbe s'entoure de manière très gênante autour des chevilles des troupes, les marais deviennent plus humides, les graviers glissent sous les pieds, etc.

Ce sort n'affecte que les unités — c'est-à-dire des groupes de soldats se déplaçant en formation régulière ou irrégulière. Le sort n'affecte pas les individus ou les monstres se déplaçant et opérant seuls. (Si vous utilisez BATTLESYSTEM™, les figurines représentant des héros individuels ne sont pas affectées par ce sort).

Quand il lance ce sort, le prêtre doit disposer d'une ligne de vue ininterrompue en direction du terrain à affecter. Le prêtre peut choisir la forme de la zone, dans la limite de la zone d'effet maximale. Ce sort ne peut créer qu'une seule zone d'effet continue. Il n'y a aucune manière de détecter une zone particulière sous l'influence de ce sort en la regardant simplement. *Détection de la magie* révélera que la zone est magiquement affectée.

L'inverse de ce sort, *passage sélectif*, diminue de moitié le coût de déplacement dans une zone (arrondi à l'entier supérieur) pour les unités amies. De nouveau, les créatures et les héros individuels ne sont


BROM



pas affectés par ce sort (ce qui signifie que les troupes avancées doivent faire attention à ne pas laisser leur chef en arrière !).

L'élément matériel est une goutte de mélasse pour *pieds emmêlés* et une pincée de poussière de graphite pour *passage sélectif.*

Pliure dimensionnelle (Altération)

Sphère : Nombres
Portée : 1,5 mètre
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : cercle de 3 m
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre de déformer sélectivement la structure de l'espace, la pliant en une dimension supérieure.

Cet effet est peut-être mieux expliqué par un exemple. Si une fourmi rampant le long du bord ouest d'une carte décide de traverser vers le bord est, elle devrait parcourir toute la largeur de la carte. Mais si la carte était pliée en deux de telle manière que les bords ouest et est se touchent, la fourmi devrait franchir une distance quasiment nulle. Le monde de la fourmi (la carte) aurait été ainsi plié en une troisième dimension. Le sort *pliure dimensionnelle* accomplit quelque chose de similaire avec le monde tridimensionnel ; il le plie en une dimension supérieure (la quatrième), permettant un voyage instantané entre deux lieux sur le même plan de l'existence.

Bien que cet effet puisse sembler similaire à celui du sort de magicien *téléportation*, il est en pratique très différent. Le sort *pliure dimensionnelle* ouvre une porte qui permet un accès direct et dans les deux sens vers un endroit éloigné sur le même plan. Cette porte est circulaire, d'un diamètre maximal de 3 mètres et existe pendant 1 round entier. Le prêtre et toute autre créature peuvent passer à travers la porte dans les deux directions tant qu'elle reste ouverte. Les projectiles et les sorts peuvent également franchir la porte.

La porte apparaît comme un anneau scintillant, luisant d'une lumière pale équivalente à celle des étoiles. La vision à travers la porte est claire et dégagée dans les deux directions, permettant au prêtre de "regarder avant de sauter". Cependant, quiconque se trouvant de l'autre côté est capable de voir le prêtre et son endroit d'origine.

Le "côté proche" de la porte apparaît toujours à moins de1,5 mètre du prêtre. La localisation du "côté éloigné" de la porte s'ouvre toujours à moins d'un mètre cinquante de là où le désire le prêtre. Ainsi, il n'y a aucune chance d'arriver à une mauvaise destination, comme avec le sort de magicien *téléportation*.

Mais, il y a un risque dans l'utilisation de *pliure dimensionnelle* . De nombreux philosophes croient que ce que nous connaissons comme le temps est simplement une autre dimension, et le comportement de ce sort semble soutenir cette thèse. A moins que le prêtre ne soit extrêmement familier avec la destination, il y a une chance significative que n'importe quelle créature traversant une porte de *pliure dimensionnelle* subisse un vieillissement instantané. Les théoriciens croient qu'il s'agit du même type de "glissement" qui fait qu'un magicien se téléportant atterrisse en haut ou en bas, sauf que dans ce cas, le glissement se fait dans la dimension temporelle.

Les chances d'un vieillissement instantané dépendent du degré de familiarité du prêtre avec sa destination. La table suivante décrit les conditions et les effets du vieillissement.

La destination est :	Chance de vieillissement	Vieillissement
Très familière*	2%	1 an
Étudiée avec attention	5%	1d2 ans
Vue occasionnellement	10%	1d3 ans
Vue une fois	15%	1d6 ans
Jamais vue	25%	1d10 ans

* Utilisez cette ligne si la localisation désirée est dans le champ de vision du prêtre.

Si le jet de dé indique l'intervention d'un vieillissement, toute créature passant à travers la porte dans l'une ou l'autre direction subit les effets du vieillissement. Plusieurs créatures passant à travers la porte dans la même direction vieillissent toutes du même âge déterminé par un seul jet de dé. Bien que les chances de vieillissement soit basses et que le vieillissement potentiel soit minimal pour des destinations familières, les effets peuvent se cumuler et devenir significatifs avec le temps.

Bien que le mot "destination" soit utilisé pour se référer au "côté éloigné" de la porte, il n'est pas nécessaire que le prêtre fasse partie du voyage. Un prêtre peut par exemple ouvrir une porte à proximité d'un allié éloigné afin que celui-ci le rejoigne instantanément.

L'élément matériel est une feuille souple de platine valant au moins 15 po, que le prêtre plie d'une manière complexe pendant l'incantation. La feuille est consommée quand la porte se ferme.

Point focal (Invocation)

Sphère : Générale
Portée : 3 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 jour
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée les conditions nécessaires à l'utilisation de l'énergie votive. Pour que la magie pieuse fonctionne, le prêtre doit créer un foyer afin de maîtriser l'énergie votive nécessaire. Ce sort crée ce foyer. *Un* point focal *ne peut fonctionner sans énergie votive.*

Le *point focal* rassemble cette énergie et la refaçonne afin d'amplifier d'autres sorts lancés par le prêtre (ou des prêtres). La même énergie fait exister le foyer. Si le sort est lancé et qu'il n'y pas une source immédiate d'énergie votive à moins de 30 mètres, le *point focal* échoue immédiatement.

Une fois créés, la plupart des foyers ne peuvent être déplacés. Cette condition et le besoin d'un approvisionnement constant en énergie votive tendent à limiter leur utilisation dans les temples, les lieux de culte, les monastères, les chapelles et les séminaires — des structures permanentes où les adeptes de la religion se rassemblent régulièrement. Un foyer est parfois créé pour un rassemblement spécial comme un jour sacré, un conclave, un grand mariage ou une fête annuelle.

Tous les foyers ne sont pas identiques. La forme particulière d'un foyer dépend de la puissance et de la nature du sort à amplifier. Tous les foyers peuvent être vus par une *détection de la magie.* Il y a trois types de foyers : site, objet et vivant.

Les foyers-sites sont connectés à un lieu, que ce soit une salle, un champ ou une forêt. Une fois lancés, ces *points focaux* ne peuvent être déplacés. Ils ne provoquent pas de perturbation dans l'environnement ; ils sont invisibles et intangibles.

Les foyers-objets sont centrés sur un seul objet. Habituellement, cet objet est grand et inamovible, comme un autel, mais il est possible que le foyer soit aussi petit que pratique. L'objet peut être au choix élaboré ou simple, mais devrait avoir une certaine signification pour la religion.

Les foyers vivants constituent le type le plus rare. Dans ce cas, le *point focal* est lancé sur une plante, un animal ou une personne vivante. *Détection des charmes* révélera que la personne est quelque part enchantée, mais pas le type de sort de charme.

Le type de foyer créé (site, objet ou vivant) dépend de la religion et de la nature du sort à amplifier. Ces choix sont donnés dans la Table 3 : Effets des sorts focalisés.

Lancer un sort *point focal* est un processus long et compliqué, s'accompagnant de nombreux rituels et cérémonies. Pendant le jour passé à lancer le sort, le prêtre aura besoin de l'aide d'au moins deux autres prêtres de la même foi. Ces aides n'ont pas besoin de mémoriser le sort (ni d'être capable de le lancer). Leur tâche est de fournir les mains et les voix supplémentaires à des étapes particulières du lancement. Un grand nombre d'adorateurs doit également être présent car le *point focal* exige leur énergie. Il n'est donc pas surprenant que l'incantation de ce sort soit souvent incorporée dans des fêtes sacrées ou des occasions spéciales importantes.

La durée du *point focal* est d'un an. Si l'énergie votive tombe en dessous d'un niveau minimal, le sort s'achève plus vite. Un *point focal* exige l'énergie votive d'au moins 100 adorateurs pieux. Les frères lais (ceux qui sont dévoués à la religion mais qui ne sont pas prêtres) comptent comme deux adorateurs, tandis que les prêtres (de n'importe quel niveau) comptent pour dix. Un *point focal* peut être maintenu par une congrégation de 100, un monastère de 50, ou un séminaire de 10 prêtres (ou toute autre combinaison). Le *point focal* doit recevoir cette énergie pendant au moins 10 heures chaque jour. Si ces conditions ne sont pas réunies, le foyer s'affaiblit. La zone d'effet du sort amplifié diminue de 20% chaque jour jusqu'à ce qu'elle s'évanouisse complètement.

Une fois le *point focal* lancé, le prêtre ou les prêtres ont 1 tour pour lancer le sort désiré sur le foyer. Un foyer ne peut amplifier qu'un seul sort, et chaque objet, créature ou lieu ne peut accueillir qu'un foyer. Les sorts qui peuvent être lancés sur un foyer sont donnés dans la Table 3.

Table 3 : EFFETS DES SORTS FOCALISÉS

Sort	Type de foyer possible
Apaisement	S, O, C
Bénédiction	S, O
Connaissance des alignements	O, V
Contrôle de la température (rayon 3 m)	S*
Contrôle des vents	S, O*
Coquille anti-animaux	S, O, V
Délivrance de la malédiction	O
Détection de la magie	0
Détection des mensonges	O
Détection du poison	S, O
Dissipation du mal	S, O
Endurance du froid/endurance de la chaleur	S*
Guérison de la cécité ou de la surdité	O, V
Guérison des maladies	O, V
Langage des animaux	S, O, V
Langues	S, O
Protection anti-plantes	S, O, V
Protection contre l'électricité	S
Protection contre le mal	S, O



Protection contre le plan négatif	S, O
Protection contre les feux	S
Purification de la nourriture et de la boisson	O
Répulsion des insectes	S, O
Résistance au feu/froid	S
Vision véritable	S

* Le prêtre doit indiquer la portée désirée (température, force du vent, etc.) à l'intérieur des limitations normales du sort au moment où il est lancé).

Une fois le sort lancé, la durée et la zone d'effet normales de ce sort sont ignorées. Le foyer commence à augmenter les facteurs de la puissance de ce sort. Après un jour, le sort amplifié atteint sa zone d'effet maximale. Il la conserve par la suite, jusqu'à ce que *point focal* s'arrête.

La zone affectée par le *point focal* (et le sort amplifié) dépend du niveau du prêtre. Le sort s'étend de manière circulaire à partir du foyer de 6 mètres par niveau du prêtre, bien que ce dernier puisse délibérément créer une zone d'effet plus restreinte. A l'intérieur de cette zone d'effet, le sort amplifié exerce ses effets normalement. Un prêtre du 13ème niveau pourrait créer un foyer de 78 mètres de diamètre.

Les éléments matériels sont nombreux, comprenant des vêtements spéciaux, de l'encens, des huiles et d'autres choses que le MD estime nécessaires. Le coût de ces éléments n'est jamais inférieur à 1.000 po plus 100 po par niveau du sort à amplifier. Ces objets sont donnés en offrande à la divinité (peut-être pour être distribués aux pauvres) et de nouveaux doivent être employés à chaque fois que le sort est lancé.

Rapport (Divination, Altération)

Sphère : Pensée
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est une version plus approfondie et plus intense du sort *télépathie*. Il permet au prêtre de communiquer silencieusement et instantanément avec un seul sujet volontaire. Les participants peuvent partager des pensées plus profondes qu'avec *télépathie*. Chaque participant voit, entend et perçoit par d'autres moyens tout ce que ressent l'autre, bien que ce genre d'expériences déléguées soient diluées et ne puissent être confondues avec des sensations directes.

Les participants peuvent rapidement partager des concepts personnels comme des plans, des espoirs et des peurs mais ils ne peuvent partager des talents ou des sorts ; il est ainsi impossible de communiquer la procédure de lancement d'un sort particulier ou de crochetage d'une serrure.

La communication avec *rapport* est approximativement 15 fois plus rapide que la communication verbale. Comme avec *télépathie*, le prêtre peut également établir des canaux distincts vers plusieurs individus ; chaque lien de ce type exige un lancement du sort. Mais, il n'y a pas de point de jonction entre ces canaux.

Rapport ne peut pas être utilisé sur des créatures non volontaires.

Solipsisme (Altération)

Sphère : Pensée
Portée : 10 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 10 m2 + 10 m2/niveau
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort inhabituel est similaire à *force fantasmatique* et aux autres sorts magiques d'illusion, sauf que le prêtre lançant ce sort est la seule créature croyant automatiquement aux résultats de ce sort. Ce dernier crée l'illusion de n'importe quel objet, créature ou force, tant qu'elle est dans les limites de la zone d'effet du sort. L'illusion est visuelle et tactile (c'est-à-dire qu'elle peut être sentie et touchée) mais aucun autre stimulus sensoriel n'est créé.

Solipsisme est l'opposé des illusions normales dans le sens où n'importe qui, à part le prêtre, doit faire un effort actif pour croire (plutôt que pour ne pas croire) à l'illusion. Les personnages tentant de croire à la réalité d'une illusion solipsistique doivent faire un jet de sauvegarde contre le souffle modifié par l'ajustement contre la magie dû à la Sagesse. Un jet réussi signifie que le personnage croit en l'illusion et qu'elle fait partie de la réalité pour lui. Un jet manqué signifie que le personnage ne peut se convaincre de la réalité de l'illusion et que celle-ci n'a pas d'effet sur lui. Un personnage peut faire une seule tentative par round pour y croire.

A la différence des vraies illusions, l'image créée par ce sort fait plus que juste reproduire la réalité. L'image formée est réelle pour ceux qui y croient. L'illusion a toutes les propriétés normales que sa forme et sa fonction permettent. Ainsi, un pont solipsistique enjambant un gouffre pourrait être traversé par le prêtre et ceux y croyant. Tous les autres verraient le prêtre marcher apparemment dans le vide. De la même manière, un géant solipsistique provoquerait des dégâts réels à ceux qui croient en lui.

L'illusion reste effective tant que le prêtre se concentre dessus, jusqu'à ce qu'il soit frappé dans un combat, ou jusqu'à ce qu'il soit inconscient. Le niveau de concentration requis n'est pas très élevé ; le prêtre

peut se déplacer normalement et peut engager un combat, mais est incapable de lancer n'importe quel sort tant qu'il maintient une illusion solipsistique.

Solipsisme ne peut créer que des illusions externes au prêtre. Ainsi, il ne peut créer l'illusion qu'il est de la taille d'un géant, qu'il n'est pas blessé ou qu'il a des ailes.

Les éléments matériels sont une fleur de lotus que le prêtre doit avaler et un morceau de laine.

Sommeil chaotique (Altération)

Sphère : Chaos
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : permanente
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Après avoir lancé ce sort, le prêtre doit réussir à toucher sa victime. Cette dernière a ensuite droit à un jet de sauvegarde pour éviter les effets du sort. Si le jet est raté, le sort prend effet au prochain lever ou coucher du soleil (ce qui vient en premier).

A partir du moment où le sort prend effet, et jusqu'à ce qu'il soit annulé, la structure du sommeil de la victime est perturbée aléatoirement. Au lever et au coucher du soleil de chaque jour, un test est fait pour déterminer les effets du sort. Dans la période de 12 heures qui suit le test, il y a une chance égale que le personnage soit incapable de dormir ou de rester éveiller (lancez 1d6 : sur un résultat de 1 à 3, le personnage est réveillé, et sur un résultat de 4 à 6, il dort). Cet état dure jusqu'au prochain lever de soleil (ou coucher) quand le test est fait à nouveau.

Un guerrier échoue par exemple à son jet de sauvegarde contre *sommeil chaotique*. Pendant les quelques heures suivantes, le sort n'a pas d'effet. Au coucher du soleil, le premier test est fait, avec 2 comme résultat. Le guerrier ne remarque rien jusqu'à ce qu'il essaye de dormir cette nuit. Il la passera totalement éveillé et agité, et ne trouvera pas le repos. Au lever du soleil, un autre test est fait, donnant un 6. Le guerrier est subitement épuisé et s'endort jusqu'au coucher du soleil.

Les personnages qui dorment à la suite de ce sort ne peuvent être réveillés que par des stimuli physiques — une tape ou une blessure, par exemple. Une fois réveillé, le personnage reste conscient uniquement tant que les stimuli physiques, comme un combat, s'exercent autour de lui. Marcher à travers des cavernes ou monter un cheval ne tiendront pas un personnage éveillé. A la différence du sort *sommeil,* les personnages affectés par *sommeil chaotique* s'assoupissent dès qu'ils sont laissés relativement tranquilles. Garder éveillé un personnage affecté est au minimum difficile.

Le manque de sommeil aura finalement un coût physique pour tout personnage sous l'influence de ce sort. Un personnage subit une pénalité de -1 à son TAC0 par période de 12 heures, après la première, où il reste éveillé. De tels personnages ne récupèrent pas de points de vie naturellement. Les lanceurs de sorts ne peuvent mémoriser de sorts tant qu'ils n'ont pas eu assez de sommeil.

Sommeil chaotique peut être annulé par une *délivrance de la malédiction.*

Les éléments matériels sont une pincée de sable et trois grains de café.

Stase climatique (Abjuration)

Sphère : Vigilance
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : cube de 3 m d'arète/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Stase climatique maintient les conditions climatiques prévalant dans la zone d'effet quand le sort est lancé. Celui-ci affecte un cube dont l'arète est égale au niveau du prêtre fois 3 m (un prêtre du dixième niveau pourrait affecter un cube de 30m x 30m x 30m).

Une zone ainsi protégée par n'est pas affectée par les variations de température dans l'environnement. Il agit également comme bouclier contre la pluie, la neige et la grêle, qui ne peuvent entrer dans la zone protégée. Si des conditions de précipitations existent dans la zone d'effet quand le sort est lancé, un climat identique continuera pendant la durée du sort.

Stase climatique est par exemple lancé sur une zone où la température est de 24° C et où il n'y aucune précipitation. Une heure et demi plus tard, la température a chuté à 15,5° C et la pluie commence à tomber. La zone protégée reste sèche, la température étant toujours à 24° C. Si le sort avait été lancé pendant que la pluie était en train de tomber, celle-ci aurait continué pendant la durée du sort, même si elle s'était arrêtée autour de la zone.

Tous les objets physiques autres que la pluie, la neige et la grêle peuvent passer dans la zone protégée. Tous les personnages et toutes les créatures peuvent se déplacer librement à l'intérieur et à l'extérieur de la zone. Le sort n'empêche pas les créatures ou les sorts basés sur l'eau (comme les élémentaux d'eau) d'opérer dans la zone.

Le sort protège contre le temps naturel ou généré magiquement. La nuit et le jour passent normalement dans la zone protégée, bien que les amplitudes thermiques associées au passage de l'un à l'autre n'interviennent pas.

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et une goutte de pluie.



Sorts de cinquième niveau

Action répétée (Enchantement/Charme)

Sphère : Temps
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort oblige la victime à répéter l'action du round précédent. Le résultat de la répétition est toujours identique au résultat initial.

Si un personnage tire une flèche et inflige 4 points de dégâts, un sort *action répétée* le fera tirer une seconde flèche qui infligera 4 points de dégâts. Tant que la victime de la première flèche est dans la portée, le sujet affecté par *action répétée* ajustera son coup et tirera la seconde flèche sur elle. Si la victime des flèches sort de la portée, le sujet tirera sa seconde flèche dans sa direction. Si elle est hors de vue, le sujet tirera dans la direction de l'endroit où elle se trouvait initialement.

Le sujet d'un sort *action répétée* doit être capable d'effectuer l'action indiquée une seconde fois. Si le personnage n'a plus de flèche dans son carquois, il ne peut en tirer. Si un magicien a reçu l'ordre de lancer un sort, il ne tentera de le faire que s'il l'a en mémoire et qu'il possède assez d'éléments matériels. Si un sujet a découvert une gemme pendant un round donné, *action répétée* ne le force qu'à se remettre en chasse ; il ne retrouvera pas une autre gemme à moins qu'une seconde soit réellement présente.

Un sujet non volontaire a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour résister à ces effets.

Les éléments matériels sont deux sphères identiques en verre, chacune faisant 2,5 cm de diamètre ou moins.

Artillerie illusoire (Enchantement/Charme)

Sphère : Guerre
Portée : 300 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : carré de 30 m sur 30
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une illusion vive de l'arrivée d'un tir d'artillerie (carreaux de balistes, pierres de catapultes, etc.) sur la cible désignée par le prêtre. L'illusion est complète, comprenant aussi bien des éléments sonores que visuels. Il est impossible pour les victimes de déterminer d'où les projectiles ont été tirés ; les créatures sous le feu remarquent les projectiles seulement quand ceux-ci sont sur le point de frapper.

Les projectiles ne frappent jamais réellement — ils s'évanouissent à quelques centimètres au-dessus des têtes des victimes et ne font pas de dégât. Mais l'illusion est si terrifiante que les victimes doivent immédiatement faire un test de moral. La première fois qu'un groupe ou une unité est la cible de ce sort, son test est fait sans ajustement. A partir de la seconde fois, l'unité reçoit un bonus de +1 à son score de moral (uniquement pour les tests contre cet effet) à moins qu'elle n'ait été la cible d'un tir d'artillerie réel entre-temps. Dans ce cas, le bonus ne s'applique pas.

L'élément matériel est un petit cylindre vide en laiton.

Autorisation préalable (Enchantement/Charme)

Sphère : Loi
Portée : 150 mètres
Eléments : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort ne peut être lancé que sur des créatures ayant au moins 2 en Intelligence et la capacité de communiquer avec le prêtre. Le sort interfère avec la capacité de la victime à prendre des décisions. Il empêche la victime d'effectuer toute action sans avoir initialement obtenu l'autorisation du prêtre ou d'un personnage désigné par celui-ci. La victime ne tient compte que de la personne désignée par le prêtre.

Avant qu'elle n'entreprenne n'importe quelle action, elle doit avoir la permission. Elle ne continuera pas une action sans en avoir obtenu l'autorisation. Si celle-ci lui est refusée, la victime ne peut agir jusqu'à ce qu'elle pense à une autre action et qu'elle obtienne l'autorisation pour l'effectuer.

La victime doit décider son action pour chaque round ; au moment de la détermination de l'initiative de la victime, elle doit demander l'autorisation d'effectuer son action. Si elle lui est refusée, elle ne peut faire aucune action pendant ce round.

Les seules actions exemptes de permission sont les actions involontaires comme la respiration.

Demander et obtenir la permission ne prend que quelques brefs instants dans la plupart des cas. Une simple requête, comme le fait de demander l'autorisation d'utiliser une épée dans la mêlée, peut être accomplie rapidement. Des requêtes compliquées comme l'obtention de l'autorisation de mettre à exécution un plan compliqué, prendront naturellement plus de temps. Le MD peut ajouter un ajustement au jet d'initiative de la victime dans de tels cas.

Barrière de rétention (Abjuration)

Sphère : Vigilance
Portée : spéciale
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : cube de 3 m d'arète/niveau
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort crée un champ de force invisible à sens unique autour de la zone d'effet. Le champ a la forme d'un cube de 3 m x 3 m x 3 m par niveau du prêtre. Il peut prendre n'importe quelle forme rectangulaire souhaitée par le prêtre.

Les intrus entrant dans la zone protégée ne subissent aucun effet néfaste, mais la *barrière de rétention* les empêche de repartir. Le sort affecte toutes les créatures qui échouent dans leur jet de sauvegarde contre les sorts. Le prêtre peut franchir librement la barrière dans les deux sens.

Les intrus piégés par *barrière de rétention* peuvent lancer des sorts vers l'extérieur de la barrière et utiliser des sorts comme *téléportation* pour s'échapper de la zone protégée. Des objets ne peuvent être lancés vers l'extérieur de la barrière mais peuvent être emportés par une créature s'échappant. *Dissipation de la magie* ou tout sort similaire annule la barrière.

L'élément matériel est une petite cage en fils d'argent. Le prêtre doit marcher le long du périmètre de la zone au moment du lancement.

Bassin temporel (Divination)

Sphère : Temps
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre de faire qu'un miroir, une mare d'eau ou toute autre surface réfléchissante, révèle un événement spécifique du passé. L'image fournie est un dessin parfaitement clair avec des sons normaux, comme si le prêtre avait assisté à la scène. L'image continue pendant la durée du sort.

Bassin temporel ne révélera pas d'images d'autres plans de l'existence.

Le succès du sort est automatique. Le prêtre doit connaître la nature générale de l'événement qu'il souhaite voir (p. ex. "montre-moi le meurtre du Roi Thamak"). La chance de base du prêtre de voir la scène désirée est de 50% modifiée comme suit, avec un maximum de 90% :

- Ajoutez 5% pour chaque point de Sagesse du prêtre au-dessus de 15.
- Ajoutez 20% si le prêtre a déjà utilisé avec succès *bassin temporel* pour voir cet événement.

Un seul de ceux qui suivent peut s'appliquer :

- Ajoutez 20% si le prêtre a participé à l'événement.
- Ajoutez 10% si le prêtre est bien informé sur l'événement.
- Ajoutez 5% si le prêtre est légèrement informé sur l'événement.

Le prêtre ne peut pas communiquer ou interagir autrement avec l'image. Des sorts ne peuvent pas être lancés dans le *bassin temporel.*

Les éléments matériels sont une surface réfléchissante appropriée et une pincée de quartz pulvérisé.

Bénédiction d'abondance (Conjuration)

Sphère : Création
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : permanente
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : l'équivalent de 27 litres/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet à un prêtre de reproduire une quantité spécifiée de matière animale ou végétale. Les objets magiques et les minéraux (y compris les rochers, les métaux et les pierres précieuses) ne peuvent être dupliqués. Bien que des matières organiques (comme la nourriture ou des plantes vivantes) puissent être reproduites, les créatures vivantes ne peuvent être copiées par ce sort.

Le prêtre l'équivalent de 27 litres de matière par niveau d'expérience. La matière à dupliquer doit être équivalente au plus à 27 litres (27 dm^3 = 30 cm x 30 cm x 30 cm). Un prêtre du 9ème niveau peut par exemple créer jusqu'à 243 l de matière animale ou végétale. S'il utilise une miche de pain faisant 27 dm^3, il peut produire 9 miches identiques ; s'il utilise un seau de pommes totalisant 27 l, il peut créer 9 seaux du même genre.

L'élément matériel est le symbole sacré du prêtre.

Chemin dégagé (Altération) Réversible

Sphère : Voyageurs
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort déblaie les herbes, les pierres et les autres débris sur un chemin large de 3 mètres et s'étendant à 3 mètres devant le prêtre. Ce dernier peut



créer un chemin continu pendant la durée du sort, nettoyant un carré de 3 mètres sur 3 devant lui tant qu'il continuer à avancer. Le sort affecte les jungles, les forêts, les sols pierreux et la neige.

Il en résulte que le coût de déplacement du terrain nettoyé est réduit de moitié. Cela est reflété par la réduction de la pénalité s'appliquant au déplacement en terrain accidenté (voir Table 74 du *Guide du Maître* pour les coûts de déplacement des terrains). Si *chemin dégagé* est par exemple utilisé dans une jungle dense, le coût de déplacement est réduit de 8 à 4. En aucun cas, chemin dégagé ne peut réduire le coût en dessous de 1.

Ce sort n'a pas d'effet sur les rivières, les lacs ou les autres cours d'eau, pas plus qu'il n'affecte les sables mouvants, la lave ou les autres obstacles naturels similaires. Il n'a pas non plus d'effet sur les terrains créés magiquement ou sur les obstacles d'origine humaine.

Un prêtre utilisant *chemin dégagé* peut être pister facilement. La compétence pistage n'est pas requise.

Les éléments matériels sont une lame de couteau et une branche de genêt.

L'inverse, *chemin encombré*, provoque l'agglutination d'herbes, de petites pierres et de débris similaires sur un chemin de 3 mètres de large, s'étendant à 3 mètres derrière le prêtre. Cela dissimule un chemin, rendant le pistage plus difficile. Le prêtre peut créer un chemin continu pendant la durée du sort. Les chances de pister avec succès sur un *chemin encombré* sont réduites de 50%.

Les éléments matériels sont une poignée de petits cailloux et une poignée d'herbes.

Conséquence **(Divination)**

Sphère : Nombres, Divination
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spécial
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre de déterminer la manière dont s'insère un événement récent dans le "grand schéma". En lançant ce sort, il peut déterminer si la séquence ou la situation qui ont donné naissance à un événement spécifique, sont terminées ou se poursuivent, si cet événement a une importance ou non dans le grand schéma et s'il continuera ou non à avoir des répercussions sur les participants.

En utilisant sa connaissance des circonstances, le MD communique ces faits au joueur du prêtre. Ce "message arcanique" est normalement sincère et facile à comprendre, mais dans le cas de circonstances hautement complexes, le message peut être cryptique. Dans tous les cas, il dira toujours la vérité.

Considérez par exemple qu'un prêtre et son groupe mènent une quête sacrée pour retrouver un objet de pouvoir. Sur le chemin de l'endroit où se trouve l'objet, le groupe tombe dans une embuscade tendue par des créatures maléfiques des Plans Intérieurs, mais arrive à les défaire. Pensant que ces créatures pourraient être des gardes éloignés protégeant l'objet de leur intérêt, le prêtre lance *conséquence*, espérant obtenir un indice. Le MD sait que ces créatures n'ont rien à voir avec la quête ; la rencontre n'était qu'une coïncidence. Cependant, les monstres survivants reviendront vite avec des renforts pour venger leurs morts. De ce fait, le MD dit au joueur du prêtre : "Ils n'ont aucune place dans votre but, mais ils peuvent toujours vous causer d'autres ennuis".

L'incantation de ce sort déteint sur les lancements subséquents du même sort au cours d'une période de 24 heures. Une seconde tentative au cours de cette période donnera toujours le même message que le premier, sans tenir compte de la véritable situation. Si un second prêtre lance ce sort moins de 24 heures après le premier lancement, il reçoit une lecture précise.

Les éléments matériels sont trois pièces ou dés spéciaux en platine (valant au total au moins 1.000 po). Les pièces ou les dés ne sont pas consommés par l'incantation.

Déguisement **(Illusion/Fantasme)**

Sphère : Guerre
Portée : 200 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/3 niveaux
Temps d'incantation : 2 tours
Zone d'effet : une unité de 300 individus au maximum
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort change l'apparence d'une unité la faisant ressembler à une autre. Le *déguisement* peut faire que les créatures affectées apparaissent d'une autre classe, nationalité, rang, race, alignement, ou affiliation militaire (c'est-à-dire une unité portant l'armure et les couleurs d'une autre armée). *Déguisement* ne peut changer la catégorie de taille des membres d'une unité. Ainsi, une unité d'humains peut apparaître comme une unité d'elfes, mais pas comme une unité de géants ou de demi-géants. Le sort n'affecte pas la taille globale de l'unité ; une unité de 50 créatures apparaîtra toujours comme une unité de 50 créatures.

L'unité déguisée peut apparaître comme portant n'importe quelle arme (p. ex. haches, épées longues, arbalètes, etc.) et n'importe quel type d'armure. Mais, en combat, l'unité attaque et défend avec ses armes réelles sans tenir compte de l'équipement qu'elle semble arborer.




Déguisement est plus efficace à longue portée. Si une autre unité se déplace à moins de 20 mètres de l'unité déguisée, elle perce immédiatement l'illusion.

Le prêtre voit automatiquement à travers l'illusion. Les membres de l'unité sujette ne voient aucun changement dans leur apparence. *Vision véritable* ou des sorts similaires sont nécessaires aux autres individus pour voir à travers le *déguisement* (à moins qu'ils ne se déplacent à moins de 20 mètres de l'unité).

Les éléments matériels sont un fin voile de soie et une longueur de résille de platine. Les fils sont consommés pendant l'incantation.

Délabrement de la mémoire
(Altération, Enchantement/Charme)

Sphère : Pensée
Portée : 10 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort néfaste déconnecte la mémoire à long terme de celle à court terme du sujet. Pendant que le sort est effectif, le sujet est incapable d'enregistrer des informations dans sa mémoire à long terme. Chaque instant est virtuellement un événement indépendant pour lui ; il ou elle peut se rappeler des sensations, des pensées et des événements récents uniquement pendant quelques secondes (le temps pendant lequel ils restent dans la mémoire à court-terme).

Les souvenirs d'événements qui se sont déroulés avant le déclenchement du sort ne sont pas affectés ; ils sont stockés en sécurité dans la mémoire à long terme. Cela signifie que le sujet peut lancer n'importe quel sort mémorisé avant que *délabrement de la mémoire* ne soit entré en effet, mais il est vraisemblable qu'il aura des difficultés à lancer un sort comme cela est décrit ci-dessous.

Le sujet de ce sort a une capacité d'action limitée. Il est réduit à une seule action à la fois et doit se concentrer vigoureusement pour garder la situation et toute action planifiée dans sa mémoire à court terme. Tant que le sujet est capable de maintenir sa concentration, il peut agir normalement dans le cadre de ces limites.

Si le sujet est distrait (frappé dans un combat, affecté par un sort, effrayé, surpris, etc.), il oublie tout ce qui est arrivé depuis le déclenchement du sort jusqu'à l'instant de la distraction. Il doit réévaluer la situation comme si elle venait de se dérouler.

Considérons l'exemple suivant. Le sujet de ce sort est un soldat qui a la tâche de garder l'entrée d'un édifice. Le prêtre arrive et lance *délabrement de la mémoire* sur le garde. Ce dernier n'a pas de problème pour se rappeler de ses ordres, étant donné qu'il les a reçus avant le déclenchement du sort. Il se rappelle également de l'arrivée du prêtre. Ce dernier essaye maintenant de convaincre le garde qu'il est autorisé à rentrer dans l'édifice. Le garde lui refuse l'accès. Le prêtre prend ensuite une pierre et la lance sur le garde, le frappant et le distrayant. Le garde oublie tout ce qui est arrivé entre le déclenchement du sort et le moment de l'impact de la pierre. Il oublie que le prêtre a déjà essayé de le duper et qu'il lui a lancé la pierre. Il doit réévaluer la situation comme si le prêtre venait juste d'arriver. Le prêtre est libre de faire une autre tentative pour pénétrer dans le bâtiment.

Quand le sort cesse, le sujet ne se rappelle rien de ce qui est arrivé pendant qu'il était sous son effet, le conduisant peut-être à des conséquences amusantes ("Grands dieux, comment suis-je arrivé là?").

L'élément matériel est un rubis valant au moins 200 po, qui est écrasé pendant l'incantation.

Force du champion **(Altération)**

Sphère : Loi
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Force du champion confère à l'un des membres du groupe les bonus d'attaque et de dégâts des autres membres du groupe. Le bénéficiaire de ce sort peut alors combattre en tant que champion du groupe.

Le sort draine les bonus d'une personne par tranche de deux niveaux du prêtre. Tous les personnages impliqués doivent être dans un rayon de 9 mètres autour du prêtre. Au moment du lancement, le prêtre désigne le bénéficiaire du sort et les participants. Tous les personnages doivent contribuer au sort volontairement.

Quand l'incantation est terminée, le personnage désigné (le champion du groupe) obtient tous les bonus non magiques au TAC0 et aux dégâts possédés par les personnages ayant contribué au sort. Il est concevable que des personnages sans bonus ou avec des pénalités de combat puissent être inclus dans le sort, mais ils jouent contre le nombre maximum de créatures pouvant être affectées. Les pénalités sont appliquées de la même manière au champion ; les participants au sort doivent donc être choisi avec précaution.

Les bonus gagnés par ce sort sont ajoutés à ceux que possèdent déjà (si c'est le cas) le personnage. Le champion canalise l'énergie des autres à travers lui-même, augmentant sa capacité de combat.



Le champion doit être dans la ligne de vue du prêtre et à moins de 9 m. des personnages l'aidant. Les personnages donnant leurs bonus doivent se concentrer sur le champion pendant la durée du sort. Si cette concentration est interrompue (en se déplaçant de plus de 3 m. par round, en combattant, en étant frappé, ou en perdant de vue le champion) la contribution du personnage est immédiatement perdue.

Le sort s'achève quand le dernier personnage contribuant au pouvoir du champion cesse sa concentration. Un champion ne peut bénéficier que d'une *force du champion* à la fois. Les participants ne peuvent aider qu'un champion à la fois.

L'élément matériel est une chaîne de cinq fils d'or valant au moins 1.000 po.

Hôte (Enchantement)

Sphère : Charme
Portée : 10 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 12 heures
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : un prêtre
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort choral n'exige qu'un prêtre pour être lancé, mais il doit l'être obligatoirement sur un autre prêtre de la même foi. Le bénéficiaire de ce sort doit s'y abandonner volontairement. Il devient un hôte pour le prêtre. Si le bénéficiaire ne perd pas sa propre personnalité ou sa capacité à agir, l'hôte peut être dominé par le prêtre à n'importe quel moment. La plupart du temps cette domination est complète.

Pendant la durée du sort, le prêtre est essentiellement détaché de son propre corps. Il ne peut ni bouger ni agir de son propre fait. Son esprit est connecté à celui de l'hôte. Il voit, entend, sent, goûte et perçoit tout comme son hôte. Il peut communiquer télépathiquement avec lui. Une fois l'incantation achevée, il n'y a pas de limite à son fonctionnement. Mais, le prêtre et l'hôte doivent rester sur le même plan. Comme le sort s'appuie sur la communication télépathique, des fines feuilles de plomb bloqueront efficacement la connection.

Le prêtre peut dominer l'hôte quand il le désire. Quand cela arrive, l'esprit de l'hôte est mis à l'écart et la personnalité du prêtre domine. Sa personnalité, ses souvenirs, ses compétences et ses sorts sont temporairement remplacés par ceux du prêtre. Pendant qu'il occupe l'hôte, le prêtre peut lancer n'importe quel sort qu'il a lui-même mémorisé pourvu qu'il dispose des éléments nécessaires sous la main. Ces sorts fonctionnent exactement comme si le prêtre les avait lancés de son propre corps.

Le prêtre peut rendre le contrôle à son hôte à n'importe quel moment, restaurant les capacités et la personnalité du personnage sans dommage.

Ce sort n'est pas sans limitation ni risque. La domination doit être volontaire. Si l'hôte résiste au lanceur de ce sort, ce dernier échoue automatiquement. Une fois le sort effectif, l'hôte peut tenter de résister à la domination. Il a alors droit à un jet de sauvegarde. S'il le réussit, le sort cesse immédiatement.

Dès que l'hôte subit des dégâts, le prêtre doit faire un jet de sauvegarde contre la mort pour maintenir le sort. Si le jet est raté, une vague de douleur est transmise au prêtre, provoquant 1d6 points de dégâts et l'annulation du sort. Si l'hôte devait mourir, le prêtre doit faire un test de choc métabolique avec le risque de subir une mort instantanée.

L'élément matériel est un calice valant au moins 1.000 po. Ce calice doit être donné en offrande à l'hôte (qui ne le redonnera pas au prêtre pour n'importe quelle raison).

Interdiction des élémentaux (Abjuration)

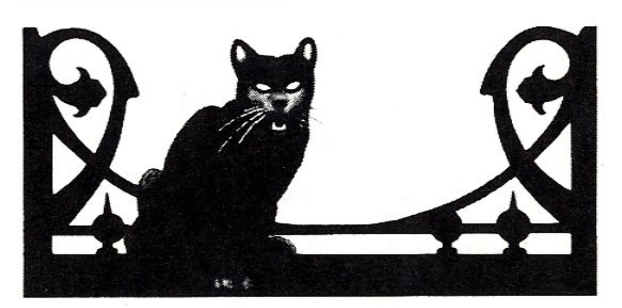
Sphère : Vigilance
Portée : spéciale
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : cube de 1,5 m d'arète/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort empêche l'entrée de tous les élémentaux dans la zone d'effet. De plus, les élémentaux à l'extérieur de cette zone ne peuvent pas effectuer d'attaques physiques contre les personnes se trouvant à l'intérieur. Des sorts et des projectiles peuvent être lancés vers l'intérieur par les élémentaux.

Ce sort affecte un cube dont l'arète est égale au niveau du prêtre multiplié par 1,5 mètres (un prêtre du 12ème niveau pourrait affecter une zone égale à un cube de 18 m x 18 m x 18 m).

Interdiction des élémentaux n'a pas d'effet sur les élémentaux déjà présents dans la zone au moment où le sort est lancé. S'ils quittent la zone d'effet ils ne peuvent y réentrer.

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et quatre perles en verre, chacune d'une couleur différente (verte, bleue, rouge et jaune). Le prêtre doit parcourir le périmètre de la zone protégée au moment de l'incantation.







Manipulation extradimensionnelle (Altération)

Sphère : Nombres
Portée : 10 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 2d12 rounds + 4 rounds/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : un espace extradimensionnel de 6 m sur 6 maximum.
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet au prêtre d'altérer les caractéristiques de certains espaces extradimensionnels comme ceux créés par *corde enchantée* et des sorts similaires ou ceux contenus dans des objets comme les *sacs sans fond* ou les *trous portables*.

Manipulation extradimensionnelle peut augmenter ou réduire la taille d'un seul espace extradimensionnel. L'importance de cette augmentation ou diminution dépend du niveau du prêtre :

Niveau	Multiplicateur
Jusqu'à 10	x2
11 à 16	x3
17 ou +	x4

Cela signifie qu'un prêtre du dixième niveau peut doubler la capacité d'un *sac sans fond* ou la diminuer de moitié. Un prêtre du 15ème peut la tripler ou la réduire au tiers de la normale.

Si la taille et la capacité d'un espace extradimensionnel sont diminuées, tout ce que contient cet espace excédant la capacité courante est expulsé (détermination aléatoire). Ces objets sont expulsés de l'espace par la manière dont ils y sont rentrés, si le chemin est toujours ouvert. S'il est bloqué, comme dans le cas d'un *sac sans fond* fermé ou d'un *trou portable* replié, les objets en excédent sont expulsés dans le Plan Astral. Tous les objets se trouvant dans l'espace élargi subissent le même sort quand le sort cesse.

Placer un espace extradimensionnel à l'intérieur d'un autre, comme un *sac sans fond* à l'intérieur d'un *trou portable* (voir *Guide du Maître*) est une dangereuse entreprise. *Manipulation extradimensionnelle* peut être lancé pour éviter ce danger. Quand ce sort est utilisé de cette manière, la taille de l'espace ne peut être affectée. Mais, quand cette variante est effective, l'espace extradimensionnel affecté peut être placé dans un autre espace du même genre (ou un autre espace extradimensionnel peut être placé dans l'espace affecté) sans conséquence néfaste. Si un espace se trouve à l'intérieur d'un autre quand le sort cesse, les conséquences habituelles s'ensuivent.

Si l'espace à affecter est maintenu par un prêtre , comme dans le cas d'une *corde enchantée*, ce prêtre a droit à un jet de sauvegarde pour résister à la manipulation. Si l'espace est créé par un objet magique, aucun jet de sauvegarde n'est autorisé.

L'élément matériel est une bande de tissu doré valant au moins 5 po qui doit être tordue en une bande de Mœbius. La bande est consommée au cours de l'incantation.

Marche aisée (Invocation)

Sphère : Voyageurs
Portée : 15 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : une créature/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet à un certain nombre de créatures égal au nombre de niveaux du prêtre d'avancer à marche forcée pendant un nombre de jours égal au niveau du prêtre. Les créatures affectées par *marche aisée* peuvent se déplacer deux fois et demi plus rapidement que leur vitesse de déplacement, sans risque de fatigue ; ainsi, elles ne sont pas obligées de faire un test de Constitution à la fin de la journée.

Toutes les créatures affectées par ce sort subissent une pénalité de -1 à leurs jets d'attaque pendant la durée du sort ; cet ajustement n'est pas cumulatif (c'est-à-dire qu'un groupe voyageant une deuxième journée à marche forcée ne subit qu'une pénalité de -1). L'ajustement ne peut être annulé par le repos.

Marche aisée n'a pas d'effet sur les ajustements au déplacement dus au terrain, à la fatigue, au temps ou à d'autres facteurs normaux. (Référez vous au Chapitre 14 du *Manuel des Joueurs* pour plus de détails sur la marche forcée).

L'élément matériel est un morceau de cuir à chaussure.

Mise à la terre (Abjuration)

Sphère : Vigilance
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : carré de 10 m de côté/prêtre
Jet de sauvegarde : aucun

Mise à la terre offre une protection contre les attaques d'électricité magiques ou normales à l'intérieur de la zone d'effet. La zone protégée et les créatures à l'intérieur ne subissent aucun dégât des attaques électriques normales (comme celles provoquées par la foudre dans les tempêtes et par les créatures non magiques comme les anguilles électriques). Les attaques électriques magiques (y compris les souffles électriques) ne provoquent que la moitié de leurs dégâts. De plus, les créatures dans la zone reçoivent un bonus de +2 à leur jet de sauvegarde contre ce type



d'attaque, que ces dernières viennent de l'intérieur ou de l'extérieur de la zone.

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et une pelote de fil d'argent.

Murs hurlants (Enchantement)

Sphère : Vigilance
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : cube de 6 m d'arète
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort enchante n'importe quelle pièce pas plus grande que la zone d'effet. Quand n'importe quelle créature plus grande qu'un rat normal (plus grande que 13 dm3 ou pesant plus d'un kilo et demi) entre dans la pièce, des cris stridents commencent à émaner des murs. Ils persistent pendant 2-5 (1d4 + 1) rounds. Les murs ne connaissent aucun changement physique.

Les cris ne peuvent être entendus que par les créatures à l'intérieur de la pièce. Les créatures entendant les cris ne subissent aucun effet néfaste pendant le premier round, ce qui leur laisse le temps de quitter la pièce ou de se boucher les oreilles. Un *silence, rayon de 5 mètres* protège contre les effets.

Les créatures, n'ayant pas protégé leurs oreilles et restant dans la pièce pendant le second round de cris, et les suivants, sont pénalisées de la manière suivante :

- Les créatures dont le niveau ou les dés de vie sont supérieurs au niveau du prêtre sont étourdies pendant 2-8 (2d4) rounds.
- Les créatures dont le niveau ou les dés de vie sont inférieurs au niveau du prêtre sont assourdies pendant 1-4 heures, subissant une pénalité de -1 à la surprise ; les lanceurs de sorts assourdis ont 20% de chances de mal lancer tout sort impliquant un élément verbal.

Les éléments matériels sont une petite cloche en or et une aile d'abeille.

Nuage de purification (Évocation)

Sphère : Air Élémentaire, Eau Élémentaire
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : cube de 6 m d'arète
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée un nuage agité de vapeurs magiques qui se déplace selon la direction du vent dominant au rythme de 6 mètres par round. Un vent fort (supérieur à 25 kilomètres/heure) le disperse en 4 rounds, et un grand vent (45 km/h ou plus) empêche l'utilisation de ce sort. Une végétation épaisse disperse le nuage en 2 rounds.

Le *nuage de purification* transforme les déchets, les détritus et la vermine (souris, rats, asticots, etc.) en une quantité égale d'eau. Un amas d'asticots attrapé par le nuage, par exemple, fondrait, devenant des petites gouttes d'eau pure. Si le sort est lancé sur une masse d'eau, le nuage se fond dans un volume d'eau égal à sa propre taille, transformant tout déchet, microbe, petit poisson et autre impureté en eau pure.

Les vapeurs du nuage sont plus lourdes que l'air. Elles flottent donc très près du sol (et plongent même dans les trous). Ce sort est ainsi parfait pour nettoyer un égout ou un puits.

Il n'affecte en aucune manière les créatures magiques ou les créatures plus grandes qu'un rat normal.

Onde mentale (Divination)

Sphère : Divination
Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort choral peut être lancé par un prêtre ou un groupe de prêtres. *Onde mentale* permet d'envoyer un message bref mais puissant à un ou plusieurs individus spécifiques, les informant de sa situation et de sa localisation générale. Ce sort génère instantanément une puissante impulsion mentale révélatrice de l'état mental général du prêtre — colère, peur, douleur, désespoir, etc.

Le prêtre peut désigner jusqu'à dix personnes pour recevoir ce message, pourvu qu'elles soient toutes spécifiquement nommées ou groupées dans une catégorie générale. Ainsi, un prêtre pourrait désigner un groupe de personnages par leurs noms ou viser "les prêtres suivants", "les supérieurs", "les chevaliers du seigneur Harcourt" ou les "villageois de Dopp". Si plus de dix individus sont désignés, ce sont les plus proches de la source qui recevront l'impulsion.

Il n'y a pas de limitation de portée pour ce sort, bien qu'il ne puisse être projeté à l'extérieur du plan occupé par le prêtre.

Les créatures recevant l'impulsion sauront immédiatement qui l'envoie (même si elles n'ont jamais rencontré le prêtre auparavant) et auront une indication nette sur la disposition et la situation du prêtre. Les récepteurs connaissent également intuitivement la source générale du sort, bien qu'ils soient incapables de désigner les pièces, les niveaux de donjon ou les points de repères. Un guerrier pourrait par exemple être soudainement frappé par l'image du frère

Rastibon, blessé et souffrant mille douleurs quelque part le long d'une route de forêt. Un prêtre pourrait subitement sentir que son patriarche est en train d'être torturé dans les geôles de Château Varrack.

Ce sort peut également être lancé par plusieurs prêtres, leur permettant soit de contacter plus de personnes soit d'augmenter l'intensité du message. Si un nombre supérieur de personnes est désiré, dix personnages sont contactés par prêtre impliqué dans l'incantation.

L'augmentation de l'intensité du message le rend plus coercitif. Le doublement de l'intensité (exigeant trois prêtres) fait que le message agit comme une *suggestion*. Dans ce cas, les effets sont limités à une seule cible. Le triplement de l'intensité (nécessitant cinq prêtres) donne au sort la force d'une *croisade*. Cet effet est également limité à une seule cible. Dans les deux cas, la cible a droit à un jet de sauvegarde pour éviter les effets de *suggestion* ou de *croisade*.

Ordres chaotiques (Enchantement/Charme)

Sphère : Chaos
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : spéciale

Ordres chaotiques rend une créature immunisée aux ordres magiques. *Moquerie, oubli, suggestion, domination, quête, clone, asile, injonction, discours captivant, croisade, pacte* et les autres sorts qui permettent de donner un ordre verbal direct à un seul individu échouent immédiatement.

De plus, quiconque lançant un de ces sorts sur la créature protégée par *ordres chaotiques* doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts. Un échec signifie que le prêtre doit obéir à sa propre magie, subissant un contrecoup des effets du sort.

L'élément matériel est un morceau de peau d'anguille.

Poche extradimensionnelle (Altération)

Sphère : Nombres
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1d12 rounds + 2 tours/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre de créer un espace extradimensionnel ou une poche semblable à celle d'un *sac sans fond*. Le sort doit être lancé sur un récipient comme un sac ou un sac à dos. Une fois sous l'influence du sort, le récipient s'ouvre sur un espace extradimensionnel, étant plus grand à l'intérieur que ses dimensions extérieures. Le récipient pèse toujours un poids précis, sans tenir compte de ce qui est mis à l'intérieur. Ce poids et la capacité de l'espace extradimensionnel dépendent du niveau du prêtre :

Niveau	Poids apparent	Cap. en poids	Cap. en volume
9-13	8 kg	125 kg	1 m³
14-16	12 kg	250 kg	2 m³
17-79	18 kg	325 kg	3 m³
20 et +	30 kg	500 kg	4 m³

Si le récipient est surchargé ou s'il est percé par un objet aiguisé, il se rompt immédiatement, son contenu se perdant dans le Plan Astral. Tout objet se trouvant dans le sac au moment où le sort s'arrête est également perdu dans le Plan Astral.

Les éléments matériels, en plus du récipient, sont 200 po de poudre de diamant et une feuille de platine valant 500 po. La feuille de platine doit porter le dessin de la bouteille de Klein (un dessin paradoxal avec une seule surface — l'équivalent tridimensionnel de la bande de Mœbius). La poussière de diamant est consommée pendant l'incantation, mais pas la feuille de platine.

Rupture mentale (Enchantement/Charme)

Sphère : Pensée
Portée : 3 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet au prêtre de créer une forme spécifique de folie chez le sujet. Cinq formes de folie sont possibles avec ce sort.

Schizophrénie : Cette forme de folie est caractérisée par une perte de personnalité. Le sujet n'a plus de personnalité propre. Il choisit donc un modèle, faisant tout pour essayer de se comporter comme ce personnage. Le modèle choisi pourra être aussi différent du sujet que possible. (Ainsi, un magicien fou peut commencer à prendre les habitudes d'un combattant). Bien sûr, un combattant qui se croit un magicien sera incapable de lancer des sorts (il peut penser qu'il est en train de lancer des sorts, ou il peut élaborer une série sophistiquée d'excuses expliquant pourquoi la magie ne lui dit rien en ce moment). Un personnage qui imite un membre d'une autre classe ne gagne aucun des talents de cette classe et fait toutes ses attaques et tous ses jets de sauvegarde selon sa classe réelle. Certaines conséquences peuvent se produire si l'imitation du personnage lui fait trans-



gresser des restrictions de sa classe. C'est le cas par exemple d'un prêtre imitant un guerrier, alors que sa divinité peut interdire l'usage des armes tranchantes, ou d'un paladin adoptant l'attitude d'un voleur neutre mauvais. Les deux subiront les conséquences appropriées comme s'ils avaient été obligés de violer leurs croyances sous l'effet d'un charme. De tels personnages devront certainement expier pour leurs actions une fois qu'ils seront revenus à la normale.

Dementia praecox : Le sujet est totalement désintéressé de toute entreprise. Rien ne semble avoir de valeur. L'individu est léthargique et rempli d'une sensation effroyable d'ennui et d'insatisfaction. Quelle que soit l'importance de la situation, il y a 50% de chances que le sujet la tienne pour insignifiante et l'ignore.

Mégalomanie : Le sujet est convaincu qu'il est un personnage important : un monarque, un demi-dieu ou un personnage similaire. Les personnages qui n'arrivent pas à reconnaître le sujet avec les honneurs dus à son rang rencontrent une grande hostilité et incrédulité. Le sujet agit en accord avec la position qu'il n'occupe pas. Il donne des ordres à des créatures réelles ou imaginaires et fait appel à des ressources qui n'existent pas.

Paranoïa : Le sujet est convaincu qu'*ils* (peu importe qui *ils* soient) l'espionnent et complotent contre lui. Tous ceux qui entourent le sujet, même les amis et les alliés, font partie du plan. Si n'importe quel autre personnage agit d'une manière que le sujet peut interpréter comme renforçant sa conviction, il y a 20% de chances qu'il réagisse avec violence.

Hallucinations : Le sujet voit, entend et perçoit autrement des choses qui n'existent pas. Plus la situation est stressante pour le sujet, plus il est vraisemblable qu'il hallucine. Bien que la plupart des hallucinations soient externes au sujet (c'est-à-dire qu'il perçoit des créatures, des objets et des circonstances qui n'existent pas), il y a 10% de chances que n'importe quelle hallucination implique la perception que le sujet a de lui-même. Il peut par exemple soudainement croire que des ailes ont poussé, qu'il a une taille de géant, etc.

Quand ce sort est lancé par un prêtre du 13ème niveau ou moins, le MD choisit ou détermine aléatoirement l'une de ces formes de folie (et devrait se sentir libre d'inventer d'autres symptômes intéressants). Si le prêtre est du quatorzième niveau ou plus, il peut personnellement choisir la forme de folie affectant le sujet.

Pendant qu'il est sous l'effet de ce sort, le sujet peut lancer des sorts et utiliser des pouvoirs innés ; mais l'utilisation de ces pouvoirs sera en rapport avec les symptômes de sa folie. Les personnages-joueurs affectés par ce sort devraient être encouragés à interpréter au maximum les effets appropriés.

La durée de ce sort dépend de la somme des scores d'Intelligence et de Sagesse du sujet. Un jet de sauvegarde est autorisé de manière périodique en fonction de ce total. Le sort est interrompu si un jet de sauvegarde est réussi. Référez vous à la table ci-dessous.

Int + Sag	Délai entre les tests
8 ou moins	1 mois
9 à 18	3 semaines
19 à 24	2 semaines
25 à 30	1 semaine
31 à 35	3 jours
36 ou plus	1 jour

Les effets de ce sort peuvent être annulés par un *souhait mineur*, un *souhait* (ou une magie équivalente) ou par une *guérison* lancée dans ce but précis.

L'élément matériel est une statuette d'une tête humaine, d'environ 8 cm de haut faite dans une porcelaine fine et délicate. Le prêtre la brise pendant l'incantation.

Vieillissement d'objet (Altération) Réversible

Sphère : Temps
Portée : 10 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : permanente
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : un volume cubique de 30 cm de côté/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Avec ce sort, le prêtre peut faire vieillir dramatiquement une certaine quantité de matière non vivante et non magique. Le vieillissement peut atteindre 20 ans/niveau du prêtre. La table suivante donne les résultats typiques pour un vieillissement de 100 ans sur divers objets, dans l'ordre croissant de sévérité :

Objet	Résultat du vieillissement
Diamant	aucun
Argent	se ternit
Maçonnerie	se fissure et s'affaisse
Fer	rouille et se corrode
Parchemin	se fendille et devient cassant
Bois	pourrit, s'effrite, devient de la sciure

Le prêtre contrôle l'étendue du vieillissement ; ainsi, il pourrait faire vieillir un livre de manière à ce que ses pages deviennent jaunes et cassantes, mais arrêter avant qu'il ne tombe en poussière. En règle générale, chaque tranche de 100 années de vieillissement provoque une réaction sévère croissante. Ainsi, après 200 ans, les parchemins deviendront à peine plus que de la poussière, tandis que le fer commencera à s'effriter au toucher.



De nombreux objets (en particulier les gemmes) montrent peut de réaction au vieillissement. Le MD doit décider tous les effets.

Les éléments matériels sont une flasque d'eau de mer et un morceau de charbon.

L'inverse de ce sort, *rajeunissement d'objet*, fait revenir à son état original un objet ravagé par les effets du temps ; ainsi du fer rouillé redevient solide et étincelant, une maçonnerie écroulée se raffermit, et le bois pourri redevient solide. Le vieillissement d'une matière peut être réduit de 20 ans par niveau du prêtre.

Les éléments matériels pour *rajeunissement* sont un morceau de coquille d'œuf et un cheveu de la tête d'un enfant humain ou humanoïde.

Vigilance contre les morts-vivants
(Abjuration, Nécromancie)

Sphère : Vigilance
Portée : spéciale
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 2 tours
Zone d'effet : cube de 1,5 m d'arète/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort empêche la plupart des types de morts-vivants d'entrer dans la zone d'effet (un cube dont l'arète est égale au niveau du prêtre multiplié par 1,5, en mètres — un prêtre du 15ème niveau pourrait affecter un cube de 22,5 mètres d'arète).

Quand un mort-vivant tente d'entrer dans la zone protégée, il est affecté par le sort comme s'il était repoussé par un prêtre de deux niveaux inférieurs à celui du lanceur. Celui-ci n'a pas besoin d'avoir lui-même la capacité de repousser les morts-vivants. Ainsi, une *vigilance contre les morts-vivants* créée par un prêtre du dixième niveau repousserait les créatures comme un prêtre du huitième niveau.

Les résultats de la tentative de répulsion sont calculés normalement. Si un grand nombre de morts-vivants attaque la zone protégée, tous ne sont pas repoussés, car les limitations normales s'appliquent. Les morts-vivants non affectés par la tentative ignorent la *vigilance contre les morts-vivants* pendant sa durée. Les morts-vivants déjà à l'intérieur de la zone d'effet quand le sort est lancé ne sont pas affectés. Mais, quand un mort-vivant dans ce cas quitte la zone, il est sujet aux effets du sort s'il essaye de réentrer.

L'élément matériel est le symbole sacré du prêtre, qui doit être porté le long du périmètre de la zone à protéger.

Vigilance indéfectible de la sentinelle sacrée
(Altération)

Sphère : Gardien
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : sphère d'un mètre cinquante de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort augmente la capacité du prêtre à garder une personne, un lieu ou un objet. Les effets du sort doivent être centrés sur une zone spécifique car elle crée une frontière sphérique invisible de 3 mètres maximum de diamètre. Ce sort n'est pas mobile ; il ne peut se déplacer avec une créature vivante.

Pendant qu'il est à l'intérieur de la zone d'effet de ce sort, le prêtre (et seulement le prêtre) obtient plusieurs capacités spéciales :

- Son sens visuel est magiquement augmenté. Il peut voir à travers les ténèbres normales ainsi que les créatures et les objets invisibles. Il ne peut pas voir à travers les objets solides et la portée de sa vision magique est limitée à 18 mètres.
- Le prêtre n'a pas besoin de nourriture, d'eau ou de repos. Il ne ressent pas la fatigue et régénère 1 point de vie par heure passée dans le cercle. Mais, il ne se repose pas réellement et de ce fait ne peut regagner des sorts tant qu'il ne dort pas.
- Il est totalement immunisé aux effets de la peur naturelle ou magique, aussi bien qu'aux sorts de *sommeil* et de *charme*.

Si le prêtre quitte le cercle, le sort est rompu. Quand le sort cesse, le prêtre doit se reposer pendant 1 tour par heure (ou fraction d'heure) passée dans le cercle. Si le prêtre est obligé d'agir (en étant attaqué par exemple), il peut se déplacer à la moitié de sa vitesse de déplacement normale, subit une pénalité de -2 à sa CA et perd tous ses bonus de combat dus à la Dextérité.

Pour lancer ce sort, le prêtre doit tracer un cercle de sigles et de runes de 3 mètres de diamètre en utilisant une encre spéciale contenant la poudre d'un saphir écrasé (valant au moins 1.000 po) et une goutte d'eau bénite. Cette opération prend 1 tour.



Sorts de sixième niveau

À demain (Invocation/Évocation)

Sphère : Temps
Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : rayon de 3 m
Jet de sauvegarde : annule

Quand ce sort est lancé, toutes les personnes et les créatures intelligentes à moins de 3 mètres du prêtre sont instantanément transportées de 24 heures dans le futur. Les créatures à l'extérieur de la zone d'effet croiront que les personnages affectés ont disparu. Des créatures non volontaires peuvent tenter un jet de sauvegarde contre les sorts pour résister aux effets d'*à demain*.

Aucun temps ne s'est écoulé pour les personnages affectés ; ils sont dans l'état exact où ils se trouvaient avant que le sort ne soit lancé. Ils sont fatigués, n'ont pas récupérés de point de vie et disposent des mêmes sorts. Les magiciens doivent attendre que le temps passe réellement pour pourvoir mémoriser leurs sorts.

Les créatures affectées demeurent à l'endroit où elles se trouvaient avant qu'*à demain* ne fut lancé. Leur environnement immédiat a vraisemblablement changé ; les feux se sont par exemple éteints, les ennemis qui les attaquaient sont partis, et le temps a changé pour le meilleur ou pour le pire.

Bien qu'*à demain* soit un substitut au sort *téléportation* dans une situation dangereuse, il n'est pas sans risque ; les personnages pourraient réapparaître dans une situation plus menaçante que celle qu'ils ont laissée (un feu de forêt a pu par exemple s'allumer ou une meute de loups affamés est peut être arrivée).

Anti-dragon (Abjuration)

Sphère : Vigilance
Portée : 10 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : 1d4 rounds +1 round/2 niveaux
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : cube de 1,5 m d'arète
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort empêche n'importe quel dragon échouant à son jet de sauvegarde d'entrer dans la zone d'effet. Le sort affecte un cube dont l'arète est égale au niveau du prêtre multiplié par 1,5 mètres ; ainsi un prêtre du 16ème niveau pourrait affecter un cube de 24 mètres d'arète. Le dragon peut lancer des sorts, souffler ou utiliser des projectiles (si c'est possible) dans la zone d'effet.

Les dragons à l'intérieur de la zone d'effet au moment du lancement du sort ne sont pas affectés. Si un dragon dans ce cas quitte la zone, il doit réussir un jet de sauvegarde pour pouvoir y réentrer.

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et une écaille de dragon. L'efficacité du sort est grandement augmentée par l'incantation d'un sort de *point focal*.

Courroux spirituel (Invocation)

Sphère : Combat
Portée : 300 mètres
Eléments : V, S
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce puissant sort choral est rarement invoqué car il exige l'effort concerté d'au moins six prêtres de haut niveau. L'effort d'incantation affaiblit sérieusement les prêtres, décourageant les utilisations banales de ce sort.

Pour lancer ce sort, six prêtres ou plus doivent être dans un rayon de 4,5 mètres. Chaque prêtre doit lancer *courroux spirituel* en même temps. Avant de commencer le sort, les prêtres doivent décider la zone d'effet. Le sort inflige 10d6 points de dégâts plus 1d6 par prêtre le lançant. (Les dégâts minimaux sont donc de 16d6). Les créatures dans la zone d'effet ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour réduire les dégâts de moitié.

Ce sort frappe comme une grande onde de choc qui descend du ciel. De petits objets doivent faire un jet de sauvegarde contre les chocs violents. Les structures subissent des dégâts comme si elles étaient touchées par des catapultes lourdes (2d12). La force de ce sort soulève souvent un grand nuage de poussière obscurcissant la zone pendant 1d4 + 1 rounds.

La zone d'effet du sort est déterminée par le nombre de prêtres. Chaque prêtre contribue pour 3 mètres au rayon du sort. Six prêtres pourraient créer un sort avec un rayon de 18 mètres. Douze prêtres peuvent au maximum coopérer au lancement de ce sort (22d6 de points de dégâts au maximum et un rayon de 36 mètres pour la zone d'effet). Ce qui donne selon l'échelle de terrain BATTLESYSTEM™ un cercle de 8".

Le sort est difficile à lancer, puisant tellement dans la résistance physique des prêtres qu'ils subissent 3d10 points de dégâts pour cet effort. Il n'y pas de jet de sauvegarde pour éviter ces dégâts.



Esprits groupés
(Divination, Enchantement/Charme)

Sphère : Pensée
Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : cercle de 9 m de diamètre
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est une version plus profonde et plus étendue du sort *rapport*. Il permet au prêtre de communiquer silencieusement et instantanément avec plusieurs sujets volontaires. Le nombre de sujets (en plus du prêtre) dépend du niveau du prêtre :

Niveau	Nombre de participants
13 et moins	2
14-16	4
17	6
18	7
19 et +	8

Comme avec *rapport*, le sort permet aux participants de partager des pensées, des émotions et des souvenirs. Chaque participant voit, entend, et ressent de toutes les autres manières possibles tout ce que perçoivent les autres, bien que de telles expériences déléguées semblent faibles et ne peuvent être confondues avec des sensations directes. Les participants peuvent se couper de ces expériences comme ils le désirent s'ils les trouvent confuses ou distrayantes.

Les participants peuvent partager des concepts aussi personnels que des plans, des espoirs et des peurs, bien qu'ils ne puissent communiquer des informations complexes ou détaillées. Il est impossible de communiquer la procédure de lancement d'un sort ou de crochetage d'une serrure.

La communication par *esprits groupés* est approximativement 30 fois plus rapide que la communication verbale. Le prêtre ne peut maintenir qu'un seul *esprits groupés* à la fois ; il ne peut pas ainsi communiquer avec plusieurs groupes.

Ce sort ne peut être utilisé sur des sujets non volontaires.

Incrédulité **(Enchantement/Charme)**

Sphère : Pensée
Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet au prêtre de se convaincre temporairement que certains objets ou certaines créatures, quatre au maximum, se trouvant dans la zone d'effet n'existent pas réellement. Tant que l'*incrédulité* reste effective, ces objets ou ces créatures ne peuvent blesser ou gêner le prêtre. Il peut les traverser comme s'ils n'existaient pas et ne subit aucun dégât de leurs attaques ou actions. Mais, comme ces objets ou ces créatures n'existent pas temporairement pour le prêtre, il ne peut effectuer aucune action contre eux. Si la créature attaque, le prêtre ne reçoit aucun bonus de Dextérité à sa classe d'armure (car ce bonus représente la capacité d'esquive et le prêtre est incapable d'esquiver une créature qui n'existe pas pour lui).

Le prêtre peut tenter de ne pas croire à l'existence de quatre créatures à moins de 18 mètres de sa position au moment du lancement. Il ne croit pas à ces quatre mêmes créatures pendant toute la durée du sort. Autrement, le prêtre ne croit pas à l'existence de n'importe quel ou de tous les objets se trouvant dans un volume de 20 mètres-cube maximum (la zone peut être une portion de mur de 4 m sur 5 m et de 1 m d'épaisseur). Ce volume doit être centré sur un point à moins de 20 mètres du prêtre. Ces deux options s'excluent mutuellement ; le prêtre peut ne pas croire à l'existence de créatures *ou* d'objets, et non à une combinaison des deux.

Ne pas croire à une créature comprend tout son équipement et les trésors qu'elle porte ; cela n'inclut pas les autres objets qui sont en contact avec elle comme les murs, les chaises, les portes, etc.

Incrédulité n'est pas automatique ; il exige un effort extrême. Pour réussir ce sort, le prêtre doit faire un jet de sauvegarde contre la paralysie. Un jet réussi signifie que le prêtre ne croit pas. Dans le cas contraire, le sort a échoué et le prêtre ne s'est pas convaincu de l'inexistence de créatures ou d'objets.

Pendant que ce sort est effectif, le MD doit garder trace de tous les dégâts infligés au prêtre par les créatures auxquelles il ne croit pas. Quand le sort cesse, le prêtre fait un jet de sauvegarde contre les sorts. Un jet réussi signifie que le prêtre ne subit que le huitième de tous les dégâts infligés par les créatures (arrondi à l'entier inférieur) ; si le prêtre échoue, il subit la moitié des dégâts infligés (arrondi à l'entier inférieur).





Le grand cercle (Abjuration) Réversible

Sphère : Soleil
Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 6 tours
Zone d'effet : spécial
Jet de sauvegarde : spécial

Le grand cercle est un puissant sort choral qui peut uniquement être utilisé par quatre prêtres ou plus. En raison de la nature de ce sort et de son temps d'incantation, il est souvent utilisé pour nettoyer des terrains afin de les préparer à la construction d'un temple ou d'un sanctuaire.

Quand ils lancent *le grand cercle*, les prêtres se tiennent dans un cercle d'un diamètre inférieur ou égal à six mètres. Chacun est tourné vers l'intérieur ; quand l'incantation est terminée, chaque prêtre se tourne vers l'extérieur, dirigeant l'énergie du sort.

A la fin de l'incantation, le sort prend la forme d'un halo radiant de lumière dorée à 6 mètres au-dessus du sol. Ce halo s'étend rapidement en une onde scintillante. Elle peut passer à travers les objets, de petits arcs du halo disparaissant momentanément et réapparaissant de l'autre côté. En se déplaçant, le halo génère un bourdonnement très aigu, connaissant des variations très semblables à celles d'un chœur. Le halo se déplace lentement au début, puis prend de la vitesse atteignant sa portée maximale au bout d'un round.

Le rayon du halo doré dépend du nombre de prêtres ayant lancé le sort. Chaque prêtre contribue pour 18 mètres. Ainsi, quatre prêtres pourraient générer un halo qui s'étend sur 72 mètres dans toutes les directions à partir du cercle qu'ils forment. Théoriquement il n'y a pas de limite au nombre de prêtres pouvant participer à ce sort, mais l'obligation qu'ils ont d'être dans un cercle de 6 mètres de diamètre fixe une limite pratique de 20 prêtres.

Le halo est de l'énergie pure puisée dans le Plan Positif. Il est dangereux pour les morts-vivants et les créatures maléfiques se trouvant dans la zone d'effet. Les morts-vivants ayant 8 dés de vie ou moins sont instantanément détruits et n'ont pas droit à un jet de sauvegarde pour éviter les effets. Les morts-vivants plus puissants subissent 1d8 points de dégâts par prêtre. Un jet de sauvegarde réussi contre la mort magique réduit ses dégâts de moitié. Les créatures d'alignement mauvais subissent 1d6 points de dégâts par prêtre (un jet de sauvegarde est autorisé pour diminuer les dégâts de moitié).

L'inverse de ce sort, *le cercle noir*, crée un cercle d'énergie maléfique brillante. Les paladins et les prêtres d'alignement bon subissent 1d10 points de dégâts par prêtre dans le cercle. Toutes les autres créatures ont droit à un jet de sauvegarde contre la mort magique pour réduire les dégâts de moitié.

Miroir physique (Altération)

Sphère : Nombres
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1d4 + 8 rounds
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort provoque une pliure localisée de l'espace. L'espace plié prend la forme d'un disque invisible de 6 mètres de diamètre maximum. Tout projectile ou sort rencontrant le disque voit sa direction instantanément inversée. Les facteurs de mêlée comme la vitesse, la portée, et les dégâts ne sont pas affectés ; la direction de l'objet ou de la force est simplement déviée de 180°. Le lanceur du sort ou du projectile se retrouve être la cible de sa propre attaque.

Le *miroir physique* n'opère que dans une direction, c'est à dire qu'une seule de ses faces réfléchit les attaques. Le lanceur du miroir peut diriger normalement des attaques de sort et de projectile à travers l'espace occupé par le miroir.

Dans le cas d'attaques physiques, l'attaquant doit faire un jet pour se toucher lui-même (sans les bénéfices de classe d'armure dus à la Dextérité ou à un bouclier). Les sorts renvoyés exigent de leur lanceur qu'il fasse un jet de sauvegarde contre son propre sort. Dans les deux cas, la portée est importante. Si le double de la distance entre l'instigateur de l'attaque et le miroir est supérieur à la portée de l'attaque, l'attaquant est en sécurité ; l'attaque a une portée insuffisante pour aller de l'attaquant au miroir et revenir.

Quand le prêtre lance ce sort, il doit spécifier la localisation et l'orientation du disque du *miroir physique*. Une fois créé, ce dernier ne peut être déplacé.

Si deux *miroirs physiques* se touchent ou se coupent, ils se détruisent mutuellement et s'évanouissent. Les "ondes" résultantes dans le continuum espace-temps sont extrêmement destructrices et infligent 3d10 points de dégâts à toute créature se trouvant à moins de 35 mètres (un jet de sauvegarde est autorisé pour réduire les dégâts de moitié). Cela comprend toujours les lanceurs des sorts *miroirs physiques*.

L'élément matériel est un minuscule miroir de platine poli, valant au moins 500 po.



Monture monstrueuse (Enchantement/Charme)

Sphère : Voyageurs
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : cercle de 6 m de rayon
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort oblige une ou plusieurs créatures vivantes à servir de monture au prêtre et à ses compagnons. Le sort affecte jusqu'à 10 dés de vie ou niveaux de créatures ayant une Intelligence de 4 ou plus. Les créatures utilisées comme montures doivent être d'une taille appropriée pour porter au moins un cavalier ; des créatures plus petites peuvent être utilisées comme animaux de bât.

Chaque monture potentielle a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Celles qui échouent deviennent dociles et obéissantes, permettant aux cavaliers de les monter, et elles se déplacent à la vitesse et dans la direction indiquées par le prêtre.

Pour maintenir l'enchantement, le prêtre doit rester à moins de 10 mètres de l'une des créatures affectées, et chacune de celles-ci doit rester à moins de 10 mètres d'une autre. Les créatures affectées ne feront rien d'autre pour le prêtre que porter des cavaliers et l'équipement ; elles ne combattront pas (bien qu'elles puissent le faire pour se défendre), pas plus qu'elles ne se mettront en danger d'elles-même. Tout acte trop hostile de la part du prêtre ou d'un cavalier contre n'importe quelle monture, rompt l'enchantement pour toutes les montures.

Quand l'enchantement cesse ou est rompu, les créatures ne font rien pendant un round, puis se comportent selon leur instinct naturel.



Murs écrasants (Enchantement)

Sphère : Vigilance
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : permanent jusqu'à activation
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre d'enchanter un sol, un plafond ou un mur d'une pièce afin qu'il écrase les intrus. La surface enchantée ne peut être plus grande qu'un carré de côté égal à 60 cm multiplié par le niveau du prêtre (un prêtre du 13ème niveau pourrait affecter une surface de 7,8 m sur 7,8).

Le sort est activé 1d4 rounds après que toute créature autre que le prêtre pénètre dans la pièce. L'intrus doit être plus grand qu'un rat normal (plus grand qu'un 13 dm^3 ou plus lourd qu'un kilo et demi). Quand le sort est activé, la surface enchantée se déplace vers la surface opposée à un rythme de 90 cm par round. A moins que le sort ne soit annulé par le prêtre, elle continue son déplacement jusqu'à ce que l'un des événements suivants interviennent :

- Une créature avec une Force suffisante (score de 19 au minimum) arrête le mouvement de la surface enchantée en réussissant un test de caractéristique. Une telle créature ne subit aucun dégât de la surface. Si la créature empêche la surface de se déplacer pendant trois rounds consécutifs, la paroi retourne à sa position initiale et le sort est annulé. Si plusieurs créatures tentent de stopper le mur, le score de Force le plus élevé est utilisé comme score de base ; un point est ajouté à ce score pour chaque créature offrant son aide. Ainsi, une créature avec une Force de 16 aidée par trois autres pourrait tenter d'arrêter la paroi.
- Un objet solide ou lourd fait en pierre, bois ou métal, est placé sur le chemin de la paroi. Si l'objet survit à son jet de sauvegarde contre les chocs violents, il réussit à bloquer le mur. S'il tient pendant trois rounds consécutifs, la surface revient à sa position initiale et le sort est annulé. Le MD a un choix discrétionnaire dans la détermination du type d'objet pouvant bloquer le mur.
- *Dissipation de la magie*, un sort similaire ou un objet magique est utilisé pour annuler *murs écrasants*.

Les créatures peuvent éviter l'écrasement en utilisant une *potion de diminution*, une *potion de forme gazeuse* ou d'autres sorts ou objets qui réduisent la taille. La paroi affectée ne touchera quasiment jamais le mur opposé, étant en général stoppée par des débris. Un espace d'un peu plus de 5 cm reste généralement entre les deux parois.

Si le mur n'est pas arrêté, il inflige des dégâts d'écrasement à quiconque se trouve dans la pièce.



Toutes les créatures doivent faire un jet de sauvegarde contre la mort. Ceux qui échouent sont écrasés et meurent. Ceux qui réussissent subissent 5d10 points de dégâts. Quand le mur ne peut plus progresser il revient à sa position initiale et le sort est annulé.

Les éléments matériels sont un cube en fer de 2,5 cm d'arète et une coquille de noix.

Obstination légale (Enchantement/Charme)

Sphère : Loi
Portée : 10 mètres
Eléments : V, S
Durée : permanente
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Un prêtre lançant ce sort force sa victime à suivre une loi spécifique. Le prêtre peut choisir n'importe quelle loi prévalant dans la zone dans laquelle lui et la victime résident actuellement. Ainsi si une cité n'a aucune loi sur le meurtre, le prêtre ne peut pas ordonner à la personne de ne pas tuer.

La victime de ce sort est forcée d'obéir à la lettre à la loi au mieux de ses capacités. Ainsi, si la victime a reçu l'ordre de ne pas commettre de meurtre, elle fera tout ce qu'elle peut pour éviter de tuer quelqu'un.

Comme l'essence de ce sort est liée à l'interprétation légale (et non morale), les personnages peuvent trouver des astuces qui leur permettent de contourner la loi dans des cas spécifiques ou de l'ignorer dans des circonstances exceptionnelles.

Quand il lance ce sort, le prêtre doit énoncer la loi au bénéficiaire de manière telle que celui-ci puisse l'entendre. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter les effets. Si le jet échoue, la victime ne violera jamais volontairement la loi établie tant que le sort fait effet.

Obstination légale peut être annulé par *dissipation de la magie*. La victime de ce sort ne perçoit jamais quelque chose de mauvais dans l'adhésion à la loi et de ce fait ne cherche jamais à annuler le sort.

Orbe desséchante de Sol (Invocation)

Sphère : Soleil
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : une gemme
Jet de sauvegarde : spéciale

Ce sort doit être lancé sur une topaze. Quand l'incantation est terminé, la pierre brille d'une lumière intérieure. La gemme doit être immédiatement lancée sur un adversaire, car elle devient rapidement trop chaude pour être tenue. (Les deux lancements interviennent dans le même round). Il n'est pas possible pour le prêtre de donner la pierre à un autre personnage pour que celui-ci la lance.

La pierre peut être jetée à 30 mètres. Le prêtre doit lancer normalement pour toucher ; il obtient un bonus de +3 à son jet d'attaque et ne subit aucune pénalité pour non compétence dans cette arme. De plus, la gemme est considérée comme une arme +3 pour savoir si la créature est touchée ou non (les créatures touchées uniquement par des armes magiques par exemple). Mais il n'y a pas de bonus aux dégâts.

Quand elle touche, la gemme explose en un éclair brillant et desséchant qui provoque 6d6 points de dégâts de feu à la cible, l'aveuglant pendant 1d6 rounds. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si le jet est réussi, la cible ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas aveuglée. Les morts-vivants subissent 12d6 points de dégâts et sont aveuglés pendant 2d6 rounds (si cela est applicable) en cas d'échec à leur jet de sauvegarde. Ils subissent 6d6 points de dégâts et sont aveuglés pendant 1d6 rounds si le jet est réussi.

Si la gemme manque sa cible, elle explose immédiatement, provoquant 3d6 points de dégâts (ou 6d6 contre les morts-vivants) à toutes les créatures dans un rayon de 90 cm. Elle les aveugle pendant 1d3 rounds (1d6 rounds pour les morts-vivants). Toutes les victimes ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts, un succès indiquant une réduction de moitié des dégâts et pas de cécité. Le MD devrait utiliser les règles des projectiles similaires aux grenades dans le *Guide du Maître* pour déterminer l'impact de la pierre.

L'élément matériel est une topaze valant au moins 500 po.

Réclusion (Altération)

Sphère : Nombres
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 3d12 rounds + 4 rounds/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort enferme un individu dans un espace extra-dimensionnel. Les créatures à affecter doivent être de taille M ou moins. L'espace peut contenir une seule créature quelle que soit sa taille. Le prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même ou sur n'importe quelle créature qu'il touche. Les cibles non volontaires ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter le piège.



Pendant qu'il est à l'intérieur de l'espace, le personnage enfermé est invisible et totalement indétectable par n'importe quelle forme de scrutation. Une magie puissante comme *contact avec un autre plan* indiquera que le personnage est quelque part, mais ne donnera pas plus d'informations.

La créature se trouvant dans l'espace extradimensionnel peut voir et entendre tout ce qui se passe autour d'elle. Mais, elle ne peut lancer de sorts et aucune de ses actions ne peut influencer quiconque ou quoi que ce soit dans le monde réel.

Pendant qu'il est occupé, l'espace extradimensionnel est totalement immobile. Si le prêtre choisit d'occuper l'espace, il peut y entrer et en sortir à volonté. Les autres créatures peuvent quitter ou réentrer dans l'espace seulement si le prêtre le leur autorise. Pour un observateur extérieur, un personnage enfermé qui sort de l'espace apparaît simplement de nulle part.

Si l'espace est occupé quand le sort s'achève, l'occupant est immédiatement éjecté dans le monde réel et subit dans ce cas 1d6 points de dégâts.

A chaque fois qu'un espace extradimensionnel est vide ou que l'occupant est quelqu'un d'autre que le prêtre, l'espace suit le prêtre dans ses mouvements. Ainsi, le prêtre peut enfermer un camarade dans un espace extradimensionnel, passer devant les gardes d'un bâtiment, puis libérer son ami.

Si une autre forme d'espace extradimensionnel (comme un *sac sans fond*) est mise dans l'espace créé par *réclusion*, les deux espaces sont brisés et tout leur contenu est expulsé sur le Plan Astral. *Manipulation extradimensionnelle* peut temporairement empêcher cela.

Les éléments matériels sont une petite boîte en cristal de la plus belle qualité (valant au moins 1.500 po) et une gemme valant au moins 250 po. La gemme est consommée pendant l'incantation, la boîte non.

Temps inversé (Altération)

Sphère : Temps
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1-4 rounds
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort est similaire au sort de 9ème niveau de magicien *arrêt de temps.* Quand ce sort est lancé, le temps s'arrête dans un rayon de 9 mètres de diamètre autour du sujet. Tous les objets et les créatures se trouvant dans la zone d'effet s'immobilisent, les rivières arrêtent de couler et les flèches sont suspendues dans l'air. Toute créature, personne et tout objet entrant dans la zone est figé de la même manière. Le prêtre est affecté s'il est dans la zone d'effet, à moins qu'il ne soit le sujet du sort.

Un sujet non volontaire a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts ; s'il le réussit, le sort est immédiatement annulé. Sinon, la victime est forcée de refaire à l'envers toutes les actions qu'elle a effectuées dans les 1-4 rounds précédents. En commençant avec le round le plus récent, le sujet se déplace en arrière, les flèches tirées par le sujet reviennent à son arc, etc. Tous les effets de ces actions sont annulés. A la fin de la durée du sort, le temps normal reprend et toutes les créatures continuent immédiatement leurs activités à l'endroit où elles s'étaient arrêtées.

Examinez l'exemple suivant. Un groupe est en train de combattre un dragon rouge lanceur de sort. Au premier round le dragon souffle, rôtissant le magicien du groupe. Le reste du groupe attaque et blesse le dragon. Au deuxième round, le dragon mord et tue le voleur du groupe. D'autres dégâts sont infligés à la bête, mais il est toujours vivant au troisième round quand il utilise *projectile magique* pour tuer le rôdeur. A cet instant, le prêtre lance *temps inversé* sur la bête. Heureusement elle rate son jet de sauvegarde et est obligée de revenir en arrière sur les quatre dernier rounds. Pendant que tous les autres sont figés, le dragon remonte le temps. Le *projectile magique* revient au dragon (qui regagne la capacité de lancer ce sort), il ne mord pas le voleur (annulant les dégâts infligés à ce personnage) et inhale son souffle ardent (laissant le magicien, vivant et cru). Le dragon remonte encore d'un round — celui précédent sa rencontre avec le groupe. Le sort s'achève et les actions reprennent.

Le dragon doit maintenant faire un jet de surprise comme il rencontre le groupe pour la première fois. Le groupe est immunisé à la surprise, car il a déjà combattu la bête auparavant. Tous les dégâts subits par le dragon demeurent, car ces actions ont été effectuées par le groupe et non par la bête.

L'élément matériel est une flèche aiguisée en argent tordue en un cercle. La flèche ne doit pas faire plus de 7,5 cm de long. Sa valeur doit être au moins de 500 po. Elle est détruite pendant l'incantation.

Terre de stabilité (Abjuration)

Sphère : Vigilance
Portée : 10 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : cube de 3 m d'arète/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Terre de stabilité protège une zone d'effet, ainsi que toutes les créatures et tous les objets s'y trouvant, des désastres naturels suivants :

- Séismes — les secousses n'affectent pas la zone protégée et des fissures ne s'ouvriront pas en dessous de celle-ci.



- Inondations — la zone protégée reste sèche même si elle est submergée.
- Tempêtes — la zone protégée ne subit aucun dégât des vents forts et les objets s'y trouvant ne peuvent être emportés.
- Eruptions de lave et de cendres — la lave et les cendres passent autour de la zone protégée.
- Avalanches — les pierres et la neige ne tomberont pas dans la zone protégée.

Terre de stabilité n'offre aucune protection contre les désastres générés magiquement ou contre les sorts qui reproduisent des catastrophes naturelles. Les désastres en cours dans la zone au moment du lancement du sort ne sont pas affectés.

Ce sort affecte une zone cubique dont l'arète est égale au niveau du prêtre multiplié par 3 ; ainsi, un prêtre du 15ème niveau pourrait affecter un cube de 45 m x 45 m x 45 m.

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et une pincée de cendre volcanique.

Variation de la gravité (Altération)

Sphère : Guerre
Portée : 10 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/3 niveaux
Temps d'incantation : 2 tours
Zone d'effet : carré de 120 mètres sur 120
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort change les caractéristiques d'une région carrée de terrain. La zone ne peut avoir plus de 120 mètres de côté. Le prêtre peut effectivement transformer une étendue plane en une pente de n'importe quelle direction, ou peut aplanir une pente existante. Le sort ne permet pas au prêtre d'altérer l'influence de la gravité.

Ce sort permet au prêtre de créer ou d'annuler une différence d'altitude de 6 mètres (une pente de 2" en mesures BATTLESYSTEM™) dans la zone d'effet. Cela peut avoir des conséquences variées ; la meilleur manière de détailler les effets est d'en donner des exemples.

Exemple 1 : Deux unités se font face sur une plaine. Le prêtre peut altérer la pente du terrain de manière qu'une unité soit de 2" plus haute que l'autre. L'unité en haut de la pente gagne le bénéfice du combat en terrain surélevé, et l'unité en bas de la pente paie le coût de déplacement pour un déplacement ascensionnel si elle souhaite s'approcher de l'autre unité.

Exemple 2 : Une unité est sur une plaine ; l'autre unité, à 6" de là, est sur une élévation de 2". En utilisant ce sort, le prêtre peut effectivement éliminer cette différence d'élévation (en élevant le terrain bas ou en descendant le terrain élevé). Tous les combats et les déplacements impliquant ces deux unités sont maintenant conduits comme s'il n'y avait pas de différence d'élévation (c'est-à-dire pas de pénalité de déplacement, pas de bénéfice pour combat en terrain surélevé, etc.). Sinon, le prêtre pourrait augmenter la différence d'élévation de 2". Les combats et les déplacements seraient alors conduits comme si la différence totale d'élévation était de 4".

Exemple 3 : Une unité fait face à une colline de 3" d'élévation. Le prêtre lance *variation de la gravité,* diminuant l'élévation de la colline à 1". L'unité paye un coût de déplacement moindre pour grimper la colline. Si l'unité faisant face à la colline était une unité ennemie, le prêtre pourrait augmenter l'élévation effective à 5".

Le prêtre doit spécifier le degré et la direction du changement au moment de l'incantation. Ces paramètres ne peuvent être changés pendant que le sort reste en effet.

Variation de la gravité peut avoir des effets dramatiques sur des engins de sièges ou des tours. La plupart des premiers ne peuvent être déplacés que sur les pentes les plus douces. En élevant ou en diminuant l'élévation effective d'un engin de siège de 2", le prêtre peut totalement l'immobiliser sur une pente trop forte pour être négociée. Dans le cas de tours de siège, il y a 50% de chances que la structure s'écroule (la détruisant totalement).

L'élément matériel est un minuscule fil à plomb ; la ligne doit être faite d'un fil de platine et le plomb doit être une gemme valant au moins 1.000 po. L'objet est consommé pendant l'incantation.

Vieillissement d'une créature (Altération) Réversible

Sphère : Temps
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : permanente
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort vieillit la créature visée d'un an par niveau du prêtre. Les sujets non volontaires peuvent tenter un jet de sauvegarde pour résister au sort. Les sujets affectés par *vieillissement d'une créature* doivent réussir un test de choc métabolique pour survivre au changement.

Les sujets ne peuvent être vieillis au-delà de leur espérance de vie naturelle. Si le niveau du prêtre indique qu'une créature pourrait être vieillie au-delà de cette limite, elle vieillit jusqu'à être à un an de son âge maximal. Le sort ne peut pas provoquer la mort d'un sujet.

Les personnages humains ou humanoïdes affectés par ce sort changent d'apparence en fonction de

l'augmentation de leur âge, avec l'apparition de cheveux gris et de rides. De manière plus significative, ils subissent les pertes en Force, Dextérité et Constitution quand ils atteignent certains niveaux d'âge. Ces pertes sont résumées à la Table 12 : Effets du vieillissement, dans le *Manuel des Joueurs*. Ce livre fournit également les règles pour déterminer l'âge de base du personnage.

Les monstres non magiques peuvent également être affectés par ce sort. Le MD détermine l'âge actuel et l'espérance de vie naturelle en fonction des descriptions du *Bestiaire Monstrueux* ou de son propre jugement. Pour déterminer les effets du vieillissement sur un monstre, partez du principe suivant : un monstre est d'un âge moyen quand il atteint la moitié de son espérance de vie naturelle ; il atteint un âge avancé quand il est aux deux tiers de son espérance de vie naturelle ; il est d'un âge vénérable quand il atteint le dernier sixième de son espérance de vie naturelle. Il subit les pénalités suivantes quand il atteint ces niveaux d'âge. Les pénalités sont cumulatives et permanentes (à moins que le monstre affecté rajeunisse).

Age	Pénalité
Age moyen	-1 à tous les jets de sauvegarde
Age avancé	-1 à tous les jets de sauvegarde
	-1 à tous les jets d'attaque
Age vénérable	-1 à tous les jets de sauvegarde
	-1 à tous les jets d'attaque

L'élément matériel est une pincée d'émeraude pulvérisée.

L'inverse de ce sort, *redonner de la jeunesse*, restaure de manière permanente l'âge perdu en raison de la magie (avec un sort *vieillissement d'une créature* par exemple). *Redonner la jeunesse* réduit l'âge de la créature visée d'un an par niveau du prêtre. Le sujet doit réussir un test de choc métabolique pour survivre au changement. Les sujets qui deviennent plus jeunes regagnent leurs scores de caractéristiques perdus décrits ci-dessus. Un sujet ne peut pas devenir plus jeune que son âge véritable grâce à ce sort.

L'élément matériel est une pincée de rubis pulvérisé.

Sorts de septième niveau

Age de dragon (Altération)

Sphère : Temps
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : un dragon
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet au prêtre de faire gagner ou perdre temporairement un niveau d'âge à un dragon par cinq niveaux d'expérience. Un prêtre du 14ème niveau peut par exemple faire gagner ou perdre deux niveaux d'âge ; un dragon adulte mûr pourrait ainsi devenir temporairement un dragon jeune adulte ou un dragon très ancien. L'âge d'un dragon ne peut être réduit en dessous du stade de nouveau-né ou augmenté au-delà de celui de grand ver.

Les dragons non volontaires ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -4 pour éviter les effets.

Un dragon affecté par *âge de dragon* acquiert temporairement la classe d'armure, les points de vie, les capacités en sorts, les ajustements de combat, la taille et les autres attributs de son nouveau niveau d'âge. Il garde ses souvenirs et sa personnalité. A la fin de la durée du sort, le dragon revient à son niveau d'âge normal.

Si le dragon subit des dégâts pendant qu'il se trouve dans son âge modifié, les points de vie perdus le restent quand il revient à son âge normal. Si le dragon perd plus de points de vie lors de son âge modifié qu'il n'en a à son âge réel, il meurt à la fin du sort. Un dragon de bronze jeune adulte avec 110 points de vie passe par exemple au stade de dragon adulte mûr avec 120 points de vie. Le dragon subit 115 points de dégâts dans un combat. A moins qu'il ne soit soigné de 6 points de vie avant que le sort ne s'achève, il meurt à la fin du sort car les dégâts qu'il a subits sont supérieurs à ses points de vie réels.

Si un dragon est tué pendant qu'il est sous l'effet d'*âge de dragon*, il reste mort à la fin du sort.

L'élément matériel est une poignée de sable ramassée dans l'empreinte de pas d'un dragon.



Climat incontrôlé (Conjuration/Convocation)

Sphère : Chaos
Portée : 0
Eléments : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : 10d4 km2
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre de conjurer le temps qu'il soit approprié ou non au climat et à la saison de la région. Les effets conjurés sont toujours dramatiques — des brises fraîches ou un brouillard léger n'apparaîtront pas. Des pluies torrentielles arroseront un désert, une vague de chaleur fera rage dans une contrée polaire désertique, et des tornades et des ouragans assailleront des terres tranquilles.

Le prêtre n'a aucune influence sur le type de temps qui survient. Il ne peut en contrôler la zone d'effet ou la durée.

Quatre tours après que le sort ait été lancé, l'orientation du temps devient apparente — un froid soudain, une bouffée de vent, un ciel plombé, etc. Le temps incontrôlé arrive au 5ème tour. A partir de cet instant, il ne peut être dissipé. Si le sort est annulé par le prêtre avant le commencement du cinquième tour, le temps revient lentement à son état initial.

Les effets du sort sont décidés par le MD. Ils devraient être grandioses et impressionnants. Voici quelques effets suggérés.

Pluie torrentielle/blizzard : La visibilité est réduite à 100 mètres ou moins ; les déplacements sont quasiment impossibles en raison de l'eau ou de l'épaisse couche de neige sur le sol.

Tempêtes/ouragans : Toutes les créatures volantes sont chassées des cieux, les arbres sont déracinés, les toits sont arrachés ; les bateaux sont en difficulté.

Vague de chaleur : Une chaleur intense provoque immédiatement la fonte des ponts de glace. Des avalanches de neige et de glace dévalent des montagnes.

Le MD détermine aléatoirement la zone d'effet. La durée maximale de ce sort est d'un tour par niveau du prêtre ; mais le MD peut annuler l'effet avant cette limite.

Déformation de l'espace (Altération)

Sphère : Nombres
Portée : 50 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : sphère de 15 m de diamètre
Jet de sauvegarde : aucun

Selon une des conceptions de l'univers, ce que nous percevons comme la gravité est en fait une déformation localisée de la structure du continuum espace-temps. Le sort *déformation de l'espace* crée une déformation temporaire mais très intense dans une zone limitée.

Quand le prêtre lance ce sort, il choisit un point spécifique pour être le centre des effets. Ce point peut être n'importe où à moins de 50 mètres du prêtre, y compris au milieu des airs.

Quand l'incantation est terminée, ce centre d'effet devient un champ de gravité égal à la force ressentie à la surface de la terre. En d'autres mots, la gravité est centrée sur ce point ; tout ce qui se trouve à moins de 15 mètres de ce centre et qui n'est pas attaché à quelque chose de fixe sera attiré par le point choisi.

Cette gravité localisée affecte seulement les objets détachés et les créatures capables de se déplacer (c'est-à-dire pas les arbres dont les racines sont enfouies dans le sol). Il n'affecte pas le sol lui-même — la terre, les plantes, le sable d'un désert, l'eau d'un lac, etc., sont immunisés à ces effets.

Un objet attiré par le centre de gravité gagnera de la vitesse exactement comme s'il tombait vers le sol. Quand cet objet atteint le centre, il cesse instantanément son mouvement. Si des objets sont déjà au centre, des objets arrivants se cogneront à eux, provoquant les dégâts de chute normaux (1d6 par 3 mètres) aux objets nouvellement arrivants. Les objets déjà au centre doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de subir la moitié de ces dégâts.

Considérez l'exemple suivant. Un orque est à 3 mètres du centre d'effet quand le sort est lancé. Il est attiré sur 3 mètres et s'arrête. Son compagnon, un bandit, est à 9 mètres du centre. Cela lui prend plus de temps pour être attiré par le centre. L'orque est donc déjà là quand il arrive au centre, et les deux personnages se heurtent obligatoirement. Le bandit subit 3d6 points de dégâts — les dégâts associés à une chute de 9 mètres. L'orque doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de subir la moitié de ces dégâts.

D'autres choses sont prises dans l'effet. Le cheval du bandit était à 15 mètres du centre, y arrivant donc après l'orque et le bandit. Cela équivaut à une chute de 15 mètres, entraînant la perte de 5d6 points de vie. L'orque et le bandit peuvent potentiellement subir la moitié de ces dégâts.

Le centre des effets peut être n'importe où à moins de 50 mètres du prêtre. Une des utilisations les plus destructrices de ce sort peut être de le lancer directement sur une créature ennemie. Quiconque et quoi que ce soit à moins de 15 mètres de la créature sera attiré vers elle et la frappera, lui infligeant des dégâts.

Quand ce sort cesse, la gravité revient à la normale. Si le sort a élevé tout personnage ou objet audessus du sol, il retombe immédiatement, subissant les dégâts de chute appropriés.



Les éléments matériels sont un aimant et une sphère d'obsidienne, qui sont consommés pendant l'incantation.

Engins d'ombres (Illusion/Fantasme)

Sphère : Guerre
Portée : 240 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 8 tours
Temps d'incantation : 3 tours
Zone d'effet : carré de 180 m sur 180
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée l'illusion de quatre engins de siège. Le prêtre peut choisir parmi les balistes, les tours de siège, les catapultes, les béliers ou toute combinaison de ces machines. Comme les créatures crées par le sort *monstres d'ombre,* ces engins illusoires sont au minimum d'une réalité ténue et peuvent infliger des dégâts à des ennemis.

Les *engins d'ombres* sont accompagnés par des équipes illusoires de la race et du nombre appropriés. Les engins peuvent se déplacer au rythme de 20 mètres par tour et ne sont pas affectés par les considérations de terrain. (Le prêtre peut choisir de ralentir quand ils passent sur un terrain accidenté afin d'aider l'illusion à paraître réelle).

Les *engins d'ombres* ne peuvent porter de vraies troupes. Ils peuvent tirer au même rythme que des engins réels du type approprié, mais un coup n'inflige que la moitié des dégâts pour le type d'engin considéré (arrondi à l'entier inférieur).

Un *engins d'ombres* existe jusqu'à ce que le sort cesse, qu'une unité ennemie s'approche à moins de 10 mètres ou qu'il subisse des dégâts infligés par une attaque de projectile ennemie. Quand n'importe laquelle de ces conditions est satisfaite, seul l'engin concerné s'évanouit. Les autres restent.

L'équipe associée avec un *engins d'ombres* doit rester avec celui-ci ; elle ne peut s'éloigner de plus de 5 mètres de l'engin lui-même.

Les *engins d'ombres* peuvent se déplacer indépendamment les uns des autres aussi longtemps qu'ils restent dans la zone d'effet et à moins de 240 mètres du prêtre. Ce dernier doit maintenir sa concentration pour contrôler les engins-ombres. Il ne peut lancer d'autres sorts et sa vitesse de déplacement est limitée à 6. Si le prêtre est frappé et subit des dégâts, les *engins d'ombres* s'évanouissent.

L'élément matériel est un modèle miniature finement détaillé d'un engin de siège (n'importe lequel) qui est consommé pendant l'incantation.

Esprit de puissance (Convocation, Invocation)

Sphère : Conjuration
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 heure
Temps d'incantation : 3 tours
Zone d'effet : les prêtres
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort choral est rarement utilisé ou évoqué, car ses exigences sont strictes et son issue incertaine. Le sort doit être lancé par six prêtres de la même foi. Ils doivent tous se tenir les mains pendant l'incantation. Une fois celle-ci achevée, les prêtres tombent en transe. L'essence vitale quitte leurs corps et fusionne à moins de 3 mètres d'eux. Les esprits des prêtres sont fusionnés pour former un avatar de leur divinité.

De cette manière, les six personnage deviennent une seule entité avec tous les pouvoirs et capacités conférés à l'avatar. La seule limite est que la divinité ne doit pas avoir déjà créé tous les avatars auxquels elle a droit. Si c'est le cas, le sort échoue et les prêtres sont épuisés comme cela est décrit ci-dessous.

Si le sort réussit, les prêtres ont complètement offert leur volonté à la divinité, formant essentiellement le vecteur par lequel elle peut canaliser son pouvoir. En devenant un avatar, les prêtres gardent la capacité de prendre la plupart de leurs propres décisions. (Les six doivent travailler en harmonie ou autoriser l'un d'entre eux à prendre toutes les décisions). Mais la divinité peut prendre le contrôle direct de l'avatar dès qu'elle le désire — l'avatar est après tout une manifestation terrestre de la divinité.

Bien que ce sort ait une durée d'une heure, la divinité n'est pas obligée de libérer les prêtres après cette période. S'ils ne sont pas relâchés à la fin de la durée du sort, ils meurent instantanément. Une divinité peut choisir de sacrifier ses prêtres afin de maintenir son avatar sur le Plan Primaire. Une telle action cruelle et injuste est rarement effectuée par les divinités bonnes ou celles qui ont un respect quelconque pour la vie, le libre arbitre ou la pitié. Pour les divinités sombres ou sinistres, la question est bien plus incertaine. Si une déité choisit de maintenir un avatar pendant plus d'une heure, le contrôle de ce dernier passe instantanément et de manière permanente au MD. (Manifestement, un MD devrait rarement, si même jamais, utiliser ce pouvoir).

Pendant que les prêtres sont sous la forme d'avatar, leurs corps demeurent dans une transe semblable à la mort. Ils n'ont aucune idée de ce qui peut arriver à leurs corps réels (à moins que l'avatar puisse l'observer). Tout dégât infligé au corps d'un prêtre exige un test de choc métabolique instantané. S'il est réussi, les dégâts sont subits normalement, mais ne prennent effet qu'après la fin du sort (moment auquel le prêtre mourra quasiment certainement). Si le test



est manqué, le personnage meurt instantanément et le sort cesse. Les personnages mourant de cette manière ne peuvent être rappelés, ressuscités ou réincarnés. Ils ont reçu la récompense (ou la punition) suprême pour les services qu'ils ont rendus. Si les corps sont déplacés de leurs positions, le sort s'achève.

Même si la divinité relâche les prêtres, ils sont sérieusement éprouvés. Tous les sorts mémorisés sont perdus jusqu'à ce qu'ils puissent se reposer et effectuer de nouveau leurs prières. Le drainage physique laisse chaque prêtre avec 1 point de vie au réveil, quel que soit le nombre de points de vie dont disposait le personnage avant l'incantation du sort. Comme les dégâts subits pendant le sort prennent effet instantanément, tout prêtre blessé meurt instantanément (bien qu'une action rapide des autres puisse le sauver).

Chaque prêtre survivant au sort sera lié par une quête (une tâche qu'il doit effectuer en échange de son appel au dieu).

L'élément matériel est une offrande appropriée à la divinité. Le MD doit déterminer la nature exacte de l'offrande.

Fortification illusoire (Illusion/Fantasme)

Sphère : Guerre
Portée : 240 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 10 tours
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Le rituel exigé pour l'incantation de ce sort est gourmand en temps et extrêmement complexe. Comme son nom l'indique, *fortification illusoire* crée l'illusion d'un mur de maçonnerie imposante pouvant atteindre 9 mètres de haut et 48 mètres de long, et surmonté de créneaux. Le mur illusoire peut être de n'importe quelle couleur et de n'importe quel âge apparent, permettant potentiellement au prêtre de fondre le faux mur au milieu des murs réels d'un château existant. Le mur illusoire doit être continu (il ne peut prendre la forme de deux ou plusieurs murs plus courts), mais il peut prendre tout angle ou subir toute déformation désiré par le prêtre.

En plus du mur, ce sort crée l'illusion d'un mouvement constant le long des créneaux, comme si des défenseurs s'y déplaçaient. La forme des créneaux rend impossible la détermination exacte par un observateur éloigné du nombre et du type des défenseurs présents sur la *fortification illusoire*.

Le mur illusoire existe pendant 2d12 heures à moins que le sort ne soit achevé avant.

Le sort connait une limitation très importante : il est strictement bidimensionnel et n'est visible que d'un seul côté (celui que le prêtre estime être l'extérieur). Quand il est vu de l'extérieur, le mur apparaît réel. Quand il est vu de côté, de dessus ou de l'intérieur, le mur est totalement invisible à l'exception du contour à peine visible de la forme du mur. Cela signifie que des troupes amies, dissimulées de l'ennemi par le mur illusoire, peuvent voir clairement leurs adversaires. Le mur est plus efficace si des troupes amies sont informées de sa présence et font attention à ne pas traverser l'illusion. Un tel événement ne provoquerait pas la fin du sort, mais informerait probablement les ennemis de la nature du mur.

Les sorts jetés sur le mur et les tirs lancés par des engins de siège sur une *fortification illusoire* semblent frapper le mur et lui infliger des dégâts normaux. En réalité, les projectiles ou les sorts traversent l'illusion. Ils peuvent frapper des troupes ou des fortifications réelles derrière le mur illusoire. De tels "coups" ne perturbent pas l'illusion.

Dès qu'une unité ennemie s'approche à moins de 10 mètres d'une *fortification illusoire*, le sort s'achève et le mur disparaît.

Il y a deux manières d'interrompre prématurément l'exécution de ce sort. Le prêtre peut d'une part le faire cesser quand il le désire. D'autre part, si une unité amie effectue une attaque, en mêlée ou par projectiles, à travers le mur illusoire de l'intérieur vers l'extérieur, le sort cesse instantanément.

Une fois que la *fortification illusoire* a été créée, le prêtre n'a pas besoin de se concentrer sur le mur. Le sort reste effectif même si le prêtre est tué pendant son exécution.

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre, une poignée de pierres, du mortier pulvérisé et une gemme valant au moins 3.000 po. Tous les éléments, à l'exception du symbole sacré sont consommés dans l'incantation.

Inspiration divine (Divination)

Sphère : Pensée, Divination
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : le prêtre
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est une version plus puissante du sort *génie*. Le joueur du prêtre peut poser au MD une question au sujet de la situation actuelle ou sur des événements qui vont se produire dans les cinq rounds suivants. Les questions sur le futur doivent se rapporter à des événements externes, comme "les gardes répondront-ils aux cris de la sentinelle ?" Les questions ne peuvent porter sur l'issue d'un combat, comme "gagnerons-nous le combat ?" Le joueur du prêtre a droit d'utiliser ce sort pour demander un conseil. Dans ce cas, le sort est l'équivalent d'une re-



quête adressée aux dieux, "Ok, comment fait-on maintenant pour s'en sortir ?"

Comme avec *génie*, le MD doit faire attention dans le traitement de ce sort. La réponse à la question est toujours correcte et en rapport, bien que pas nécessairement complète. Elle peut également être cryptique, sous la forme d'une énigme ou d'un poème, en fonction de l'estimation de la situation faite par le MD et du potentiel de déséquilibre impliqué par la réponse. En général, la réponse sera une courte phrase ne comportant pas plus de huit ou dix mots.

L'élément matériel est une gemme valant au moins 500 po. Ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois par période de 24 heures.

Intemporalité (Altération)

Sphère : Nombres
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort stoppe complètement le flux du temps pour un individu. Tous les signes de vie cessent et le sujet est incapable de tout mouvement ou de toute pensée. Pendant que ce sort est effectif, le sujet est totalement immobile et ne peut être affecté par aucune force magique ou physique. Les armes rebondissent simplement sur lui comme elles le feraient sur la pierre la plus dure. Les sorts, y compris *dissipation de la magie* sont totalement incapables d'affecter le sujet de n'importe quelle manière. Le sujet ne vieillit pas.

En plus du fait qu'il reste visible, figé comme une statue, il ne fait plus partie de l'univers. (Les MD peuvent décider que les plus puissantes forces magiques, comme un *souhait*, ou les créatures du rang de demi-dieu ou plus, peuvent affecter le sujet).

Quand le prêtre lance ce sort, il décide la durée pendant laquelle il restera effectif (avec pour maximum un jour plein par niveau du prêtre). Une fois le sort lancé, cette durée ne peut être modifiée ; le prêtre ne peut faire cesser le sort avant que le temps établi ne se soit écoulé.

Si le sujet ne veut pas être affecté par le sort, le prêtre doit le toucher pour que le sort prenne effet. Le sujet a droit à un jet de sauvegarde normal pour résister aux effets. Un sujet volontaire n'a pas besoin de faire un jet de sauvegarde.

Le prêtre peut lancer ce sort sur lui-même s'il le désire. Ce sort peut offrir une puissante manœuvre défensive ; pendant que le sort est effectif, le sujet est totalement invulnérable. *Intemporalité* est également efficace pour constituer un emprisonnement à long terme, tant que le prêtre est là pour relancer le sort au moment approprié.

C'est un sort exceptionnellement puissant. Son lancement nécessite un effort significatif du prêtre. Chaque fois qu'il lance *intemporalité*, il doit faire un test de choc métabolique. S'il échoue, il perd de manière permanente 1 point de Constitution.

Intrus paranogène (Divination)

Sphère : Divination
Portée : spécial
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 tour/3
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : spécial

L'intrus paranogène est une créature d'origine magique qui n'existe que sur le plan Éthéré. Il est créé quand la première partie de ce sort est lancée.

Quand on le voit (ce qui est rare), l'intrus paranogène possède un corps indistinct. On dirait une coalescence presque solide de l'atmosphère vaporeuse du plan Éthéré lui-même. Il possède un corps grossièrement elliptique avec au moins trois membres en saillie à des endroits apparemment aléatoires. Le nombre et la taille de ces appendices varient lentement, cependant, au fur et à mesure que de nouveaux se forment et que d'anciens disparaissent au sein de la brume. Le corps de la créature fait en moyenne 60 cm de large sur 90 cm de long, bien que cela aussi ait tendance a changer d'une minute à l'autre. L'intrus paranogène ne possède ni yeux, ni oreilles, ni nez, ni tout autre organe discernable. On ne peut le provoquer en combat ; s'il est attaqué, il disparaît tout simplement, pour réapparaître une fois le danger passé — éventuellement ailleurs si sa proie s'est déplacée.

La cérémonie qui permet de créer l'intrus paranogène prend un tour. Ses éléments matériels sont une bouffée d'atmosphère du plan Éthéré et le cerveau d'un lézard.

Une fois que l'intrus s'est manifesté, on doit lui indiquer une proie dans l'heure qui suit. Si aucune proie n'est désignée, l'intrus se dissipe et le sort est perdu.

Pour désigner à l'intrus une proie, le prêtre doit voir celle-ci. Il peut le faire par magie (comme avec *vision véritable*) mais pas avec une vue à distance (comme celle qu'on a à travers une *boule de cristal*). Avec la proie à portée de vue, le prêtre prononce les dernières phrases du sort. Dès cet instant, l'intrus paranogène est mentalement relié à la victime. L'intrus suit sa proie (en restant toujours sur le plan Éthéré) où qu'elle aille. Il transmet en permanence au prêtre des informations sur les activités et la localisation de la proie. Le prêtre ne reçoit pas d'image, seulement des "rapports" de l'intrus paranogène. Ces rapports ne décrivent que ce que l'intrus peut voir. Ils n'identifient pas les gens auxquels la proie s'adresse mais peuvent les décrire en détail. De même, l'intrus



ne peut entendre ce qui se dit, ni même lire, mais il peut rapporter le fait qu'une conversation ou une lecture sont en cours.

Pendant que l'intrus file sa proie, sa présence est perçue par celle-ci comme une sensation étrange et insidieuse d'être épié. Si la victime réussit un jet de sauvegarde contre la paralysie, chacun des stades qui suivent dure trois heures au lieu de deux. Pendant les deux premières heures, la proie a une sensation générale de malaise. Au cours des troisième et quatrième heures, la victime est distraite et nerveuse, ce qui lui occasionne une pénalité de -1 à tous ses jets de sauvegarde. Pendant les cinquième et sixième heures, la victime est convaincue que quelqu'un ou quelque chose la suit, ce qui lui occasionne une pénalité de -3 aux jets de sauvegarde et de -2 (ou -10%) à tous les autres jets de dé. Après six heures, la victime est prête à craquer. Elle est incapable de se concentrer pour lancer des sorts ou employer l'une quelconque des capacités propres à sa classe. Tous les jets de dé sont à -5 (ou -25%). Après huit heures, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie. Sinon elle s'effondre, enfiévrée et délirante. Cet état persiste jusqu'à ce que l'intrus cesse d'exister.

L'intrus paranogène continue d'exister aussi longtemps que le prêtre reste conscient de ses informations. Si le prêtre est assommé ou s'endort, ou simplement s'il oublie volontairement sa création, l'intrus se dissipe.

Murs tentaculaires (Enchantement)

Sphère : Vigilance
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : cube de 15 m d'arète
Jet de sauvegarde : aucun

Murs tentaculaires permet au prêtre d'enchanter une pièce dont le volume est inférieur ou égal à la zone d'effet. Le sort est activé 1d4 rounds après que toute créature autre que le prêtre pénètre dans la pièce. L'intrus doit être plus grand qu'un rat normal, à savoir d'un volume supérieur à 13 dm^3 ou d'un poids supérieur à 1,5 kg.

Quand ce sort est activé, six tentacules noirs d'une matière ressemblant à du cuir jaillissent à l'intérieur de la pièce. Ils sont répartis d'une manière égale sur la surface de la pièce (par exemple, si la pièce est un cube, un tentacule jaillit du sol, un du plafond, et un autre de chaque mur).

Les tentacules, semblables à des fouets, croissent pour atteindre la longueur de la pièce et se balancent furieusement. Chaque round, un tentacule a 30% de chances de frapper une créature au hasard dans la pièce, infligeant 1d6 points de dégâts (jet de sauvegarde contre les sorts pour la moitié). Chaque tentacule a une CA 0 et 25 points de vie. Quand un tentacule est réduit à 0 points de vie, il disparaît en une bouffée de fumée noire.

Si toutes les créatures sont tuées ou sont parties, les tentacules survivants se retirent, disparaissant dans les murs. Si le sort est activé de nouveau, six tentacules réapparaissent ; de nouveaux tentacules ont été créés pour remplacer tous ceux détruits antérieurement. Tant qu'un tentacule survit à une rencontre, les autres continueront à être remplacés. Le sort est annulé de manière permanente uniquement si les six tentacules sont détruits.

L'élément matériel est un tentacule desséché de pieuvre.

Route flottante (Conjuration/Convocation)

Sphère : Voyageurs
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre de créer une route magique large de trois mètres qui s'étend sur 3 mètres devant lui. Le prêtre peut créer une route ininterrompue pendant la durée du sort, sous la forme d'une zone de 3 mètres devant lui tant qu'il continue à avancer.

La route est approximativement épaisse de 30 cm et est suspendue dans les airs. Elle a la texture et la couleur du granit noir. Les personnages et les créatures peuvent se déplacer sur une *route flottante* selon leur vitesse de déplacement normale, en ignorant les effets du terrain environnant.

La *route flottante* doit prendre son origine sur une surface solide. Une fois ancrée, le prêtre contrôle le profil de la route, la faisant grimper ou descendre selon ses désirs. La route peut ainsi être utilisée pour traverser des rivières (si la route est ancrée sur une rive), des marais ou d'autres terrains hostiles similaires. Le prêtre peut utiliser *route flottante* pour s'élever au dessus d'une jungle ou pour traverser un gouffre.

La route a une CA 0. Elle est imperméable aux armes non magiques. Si elle subit 100 points de dégâts (par des armes ou des forces magiques), elle se dissipe en une brume noire ; tous ceux se trouvant sur la route tombe sur le sol en dessous.

A moins qu'elle ne soit détruite, toute la *route flottante* reste intacte du début à la fin du sort, même si le prêtre est tué ou rendu impotent. A la fin de la durée du sort, elle se dissipe entièrement.

Les éléments matériels sont un gros morceau de marbre noir et une boucle de fil d'or.




Souffle de vie (Nécromancie) Réversible

Sphère : Nécromancie
Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort puissant permet au prêtre de soigner de nombreuses personnes (même toute une communauté) affligées d'une maladie non magique. Le prêtre n'a pas besoin de toucher ni même de voir les malades pour que le sort soit effectif, bien que les bénéficiaires doivent être dans la zone d'effet.

Ce sort ne soigne pas toutes les maladies de la communauté en une seule fois ; le prêtre doit indiquer spécifiquement quelle maladie doit être éliminée (peste noire ou fièvre jaune, par exemple) pour chaque incantation de ce sort.

Quand le sort est lancé, le prêtre exhale un souffle à la douce fragrance. Ce souffle forme une brise qui rayonne vers l'extérieur, créant un cercle qui s'étend sur un rayon de 50 mètres par heure. Pendant cette période, le prêtre doit rester au centre de la zone d'effet. Après 12 heures, *souffle de vie* couvrirait par exemple un cercle de 1.200 mètres de diamètre (rayon 600 mètres). Le souffle est plus de nature magique que physique ; de ce fait il n'est pas affecté par les vents dominants.

La brise souffle à travers la communauté, éliminant instantanément la maladie spécifiée chez tous les citoyens affectés. Le sort ne détruit pas les monstres parasitaires (comme les limons verts, rot grub, et autres), et ne soigne pas la lycanthropie ou les autres afflictions magiques. Ce sort n'empêche pas le retour d'une maladie si les bénéficiaires sont de nouveau exposés.

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et un cône d'encens qui a été béni par le plus haut prêtre de la religion du personnage.

Le *souffle de mort*, qui produit un vent à l'odeur infecte, est l'inverse de ce sort. Les victimes échouant à leur jet de sauvegarde contre la mort magique sont affligées d'une maladie mortelle non magique. Pour déterminer le résultat de ce sort, le MD devrait effectuer les jets de sauvegarde pour les PNJ principaux de la zone d'effet. Les effets sur le reste de la communauté peuvent être calculés par un pourcentage, basé sur le jet de sauvegarde.

Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et une poignée de poussière ramassée sur les restes d'une momie.

Sorts de quête

Les sorts de quête qui suivent sont prévus pour être utilisés uniquement dans des circonstances extraordinaires déterminées par le MD. Les joueurs et le MD devraient lire les notes explicatives au sujet des sorts de quête dans l'introduction de ce livre avant de les intégrer dans le jeu.

Abondance (Altération)

Sphère : Création, Végétale
Portée : 0
Durée : permanente
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

En lançant le sort d'*abondance*, le prêtre accélère la maturation des récoltes ou la croissance d'une forêt. Les champs de céréales de la zone affectée, se développeront, parviendront à maturité et seront prêts à être moissonnés en un seul jour. Les graines doivent être semées à n'importe quel moment avant le lancement du sort.

Une zone de forêt croîtra le premier jour comme s'il s'était passé 25 ans puis les trois jours suivants comme s'il s'était passé 5 ans chaque jour. Il doit y avoir une terre capable de supporter une forêt pour que la croissance reste saine.

Le prêtre doit se tenir n'importe où dans la zone à affecter. Le prêtre désigne au cours du lancement la taille et la forme exactes de la zone.

La zone d'effet est de 25 km² pour une moisson et de 64 km² pour la croissance d'une forêt. Ce sort ne crée pas d'effets du type enchevêtrement ou agrandissement de la flore se trouvant dans la zone d'effet.





Bénédiction vivifiante (Nécromancie)

Sphère : Soins, Nécromancie
Portée : 100 mètres
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 50 créatures
Jet de sauvegarde : aucun

Bénédiction vivifiante donne à un certain nombre d'humains, de demi-humains ou d'humanoïdes une protection contre une mauvaise santé ; elle permet également aux sujets de soigner les autres.

Les bénéficiaires de *bénédiction vivifiante* sont immunisés aux maladies non magiques, obtiennent un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison ou la mort magique et peuvent lancer *soins des blessures légères* sur eux-mêmes une fois par jour pendant la durée du sort. De plus, un bénéficiaire de *bénédiction vivifiante* peut soigner une autre créature par jour en imposant les mains comme un paladin. Les soins apportés sont d'un point de vie par niveau ou dé de vie du guérisseur.

Cercle de poussières solaires (Altération, Invocation/Évocation, Nécromancie)

Sphère : Soleil
Portée : 200 mètres
Durée : 3 tours
Temps d'incantation : 1 jour
Zone d'effet : hémisphère de 18 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

En lançant cercle de poussières solaires, le prêtre crée un champ hémisphérique rempli de corpuscules étincelants et luisants de lumière solaire vive. Un globe de 30 cm de rayon de lumière solaire apparaît à la hauteur de la tête du prêtre au centre exact du cercle.

Les créatures à l'intérieur de la zone d'effet qui sont amies avec le clerc ressentent les particules miroitantes comme chaudes, revigorantes, inspirantes et curatives. Elles sont soignées de 1d6 points de vie, obtiennent le bénéfice d'un sort d'*aide* pendant un tour après la création du cercle, gagnent un bonus de +1 à tous leurs jets d'attaque et de dégâts, et un de +2 à leur moral.

Les ennemis du prêtre ressentent les mêmes particules solaires sous la forme d'une cécité, d"une brûlure et de dégâts. Ils doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être aveuglés pendant 1 tour après la création du cercle. Chaque ennemi est frappé par une petite particule ardente provoquant 1d4 + 1 points de dégâts (aucun jet de sauvegarde n'est autorisé, mais les créatures avec une résistance à la magie naturelle au feu ne subissent que la moitié des dégâts), et subit une pénalité de -2 au moral.

Les compagnons du clerc qui passent à moins de 3 mètres du brillant soleil miniature se trouvant au centre de la zone d'effet, sont soignés de 1d8 + 2 points de vie. Chaque créature est affectée une seule fois pendant la durée du sort.

Les ennemis du prêtre qui passent à moins de 3 mètres du mini-soleil sont brûlés, subissant 1d8 + 2 points de dégâts dus au feu. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé, mais les créatures possédant une résistance à la magie du feu ne subissent que la moitié des dégâts.

Les compagnons du prêtre qui sont à l'extérieur de la zone d'effet voient les ennemis à l'intérieur du cercle comme s'ils étaient affectés par une *lueur féerique* dorée. Les créatures affectées par une *lueur féerique* subissent une pénalité de -2 à la classe d'armure contre les attaques venant des créatures extérieures au cercle.

Les ennemis du prêtre à l'extérieur du cercle voient ses alliés comme s'ils étaient masqués par une lumière aveuglante et subissent une pénalité de -2 pour les attaques de projectiles contre eux.

Conformité (Conjuration/Convocation, Invocation)

Sphère : Loi
Portée : 0
Durée : 6 tours
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : sphère de 24 m de diamètre
Jet de sauvegarde : aucun

Le sort *conformité* se fonde sur un principe simple mais à l'effet profond : des événements probables se manifestent toujours.

En termes de jeu, cela signifie qu'une probabilité de 51% ou mieux se réalise toujours. Ainsi, si un jet de sauvegarde de 9 est exigé pour éviter un effet, aucun jet n'est nécessaire, car il est automatiquement réussi. Si un combattant doit obtenir un 10 à son jet d'attaque pour toucher son ennemi, il échoue automatiquement.

Il y a deux conditions qui influent sur ce sort. D'une part, si un sort de *prière* opère continuellement dans la zone d'effet, il change l'équilibre des probabilités de combat en faveur du prêtre qui lance ce sort et de ses compagnons. D'autre part, les probabilités d'exactement 50% tournent toujours en faveur du prêtre. Si un jet de 11 ou plus est par exemple nécessaire pour résister aux effets d'un sort, il y a 50% de chances de succès. Dans de tels cas, le prêtre et ses amis réussissent toujours le jet, les ennemis échouant toujours.

Ce sort est particulièrement puissant si des sorts de *bénédiction* ou *chant* sont lancés dans la zone d'effet.



Contagion de la terreur (Abjuration)

Sphère : Charme, Guerre
Portée : 240 mètres
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Un prêtre lançant *contagion de la terreur* choisit une seule créature pour être le point focal de ce sort. La créature est affectée par une peur magique et ne reçoit aucun jet de sauvegarde pour en éviter les effets. Toutes les créatures à moins de 10 mètres de la cible doivent faire un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -4 ; un échec indique qu'elles sont également affectées par la peur.

Si les règles BATTLESYSTEM™ sont utilisées, le sort force l'unité affectée à faire un test de moral avec une pénalité de -6. Si ce jet échoue, l'unité se débande automatiquement.

Les créatures affectées par la terreur fuiront automatiquement le prêtre tant qu'elles seront capables de courir (référez-vous aux règles du Chapitre 14 du *Manuel des Joueurs*). De telles créatures passeront ensuite un tour entier à se cacher après avoir été forcée à se reposer. Pendant ce temps, elles subissent une pénalité de -4 aux jets d'attaque et tous leurs bonus de Dextérité sont annulés.

Si vous utilisez les règles de BATTLESYSTEM™, les créatures frappées par la terreur ont droit à un test de ralliement avec une pénalité de -3 et doivent engager un déplacement de déroute jusqu'à ce qu'elles soient ralliées. Mais ce test de ralliement n'est pas autorisé jusqu'à ce que deux tours de déplacement de déroute aient été accomplis.

Alors que les créatures courent sous l'effet de la terreur, cette dernière se propage. Toute créature approchant à moins de 10 mètres d'une créature affectée par ce sort doit réussir un jet de sauvegarde (sans pénalité) sous peine de fuir le prêtre. Dans les règles de BATTLESYSTEM™, les créatures font un test de moral standard avec une pénalité de -3.

Les créatures affectées par la terreur ne provoquent plus ce sentiment chez les autres une fois qu'elles sont à plus d'un kilomètre et demi du centre initial des effets du sort.

Esprits-loups (Conjuration/Convocation, Invocation)

Sphère : Animal, Garde, Conjuration
Portée : 30 mètres
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2 tours
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Le prêtre lançant ce sort peut faire appel aux "esprits" des loups (ou d'un autre animal s'il est approprié). La notion d'esprits-loups est apparentée à la Meute Sauvage de la mythologie celtique : une meute d'énormes loups magiques menée par un maître humain qui parcourt les terres celtes cherchant à détruire le mal. Le sort *esprits-loups* conjure 2d4 + 2 entités semblables servant le prêtre comme leur maître.

Les caractéristiques des esprits-loups sont les suivantes : CA -4 ; VD 36, Vo 36 (B) ; DV 5 + 5 ; Nb Attaq. 1 ; Dég 3d6 ; AL N ; Tai M ; Mor 20 ; TAC0 14. Ils sont immunisés à toutes les formes de contrôle de l'esprit, d'illusions, de gaz, de paralysie et de sorts qui n'affectent que les créatures corporelles. Ils ne peuvent être blessés par des armes dont l'enchantement est inférieur à +2.

Les esprits-loups peuvent recevoir l'ordre d'effectuer un service à la manière des sorts de *conjuration d'animaux*. Dans cette variante des Sphères Animale et Conjuration, le sort ne s'arrête pas tant que les esprits n'ont pas accompli leur service commandé, la durée maximale ne pouvant toutefois excéder 14 jours. Dans la variante Garde de ce sort, les esprits ne peuvent recevoir qu'un ordre de surveillance d'une zone ou d'une créature. Le sort dure 100 jours pour ce type de service.

Etoiles filantes (Conjuration/Convocation, Invocation)

Sphère : Combat, Soleil, Climat
Portée : 120 mètres
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : rayon de 40 m
Jet de sauvegarde : 1/2

Un prêtre lançant *étoiles filantes* crée une violente turbulence dans l'air au-dessus de la zone d'effet, d'où un certain nombre de boules de feu miniatures orange ardent chargées d'électricité jaillissent et tombent sur le sol. A l'intérieur de la zone d'effet, toutes les créatures subissent 6d10 points de dégâts combinés de feu et d'électricité. Un jet de sauvegarde réussi avec une pénalité de -4 n'entraîne que la moitié des dégâts.

De plus, quatre étoiles filantes se matérialisent dans la zone d'effet. Le prêtre peut les diriger individuellement vers des créatures spécifiques. Si les créatures ne sont pas spécifiées, les cibles sont choisies aléatoirement. Chaque étoile filante provoque 48 points de dégâts d'impact (aucun jet de sauvegarde n'est autorisé). N'importe quelle créature à moins de 3 mètres de l'impact subit 24 points de dégâts dus au feu (moitié des dégâts si un jet de sauvegarde à -4 est réussi).



Fléau de morts-vivants (Nécromancie)

Sphère : Nécromancie
Portée : 1,6 km
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2 rounds
Zone d'effet : un carré de 100 m de côté/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Par le biais de ce sort puissant, le prêtre conjure de nombreuses légions de morts-vivants pour accomplir sa volonté. Les squelettes sont formés à partir de n'importe quels os d'humanoïdes se trouvant dans la zone d'effet. Le nombre de squelettes dépend du terrain de celle-ci ; un champ de bataille ou une nécropole fourniront 10 squelettes par 100 mètres carrés ; une zone depuis longtemps inhabitée fournira trois squelettes par 100 mètres carrés, et une contrée sauvage, un pour 100 mètres carrés.

La zone d'effet maximale est de 10.000 mètres carrés. Ainsi, on ne peut conjurer plus de 1.000 squelettes avec ce sort.

Les squelettes ainsi créés sont repoussés comme des zombies et existent tant qu'ils n'ont pas été détruits ou bannis de l'existence par le prêtre qui les a créés.

Horde animale (Conjuration/Convocation)

Sphère : Animale, Conjuration
Portée : 0
Durée : 1 jour
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : rayon de 16 km
Jet de sauvegarde : aucun

Ce puissant sort appelle un certain nombre d'animaux à proximité du prêtre. Dix dés de vie d'animaux apparaissent par niveau du prêtre.

La Puissance qui accorde ce sort permet au prêtre de savoir exactement quel est le type et le nombre d'animaux se trouvant dans la zone d'effet. Le prêtre peut spécifier le nombre d'animaux qu'il désire : un prêtre du 16ème niveau pourrait par exemple conjurer 60 dés de vie de loup, 40 d'ours et 60 de gloutons. Les animaux commenceront à arriver en un round et seront rassemblés autour de l'endroit où se trouve le prêtre en trois tours.

Les animaux ne se combattront pas entre eux, même s'ils sont des ennemis naturels. Des monstres (dragons, gorgones, chiens d'enfer, etc.) ne peuvent être conjurés avec ce sort.

Les animaux conjurés aideront le prêtre de toutes les manières dont ils sont capables. Ils engageront un combat, protègeront le prêtre et ses compagnons, ou effectueront une mission spéciale jusqu'à ce que le prêtre les renvoie ou que le sort cesse. Pendant ce temps, le prêtre peut automatiquement communiquer avec ses animaux.

A la fin du sort, les animaux retournent instinctivement vers leurs tanières. Pendant les trois premiers tours suivant la fin du sort, ils n'attaqueront pas le prêtre et ses compagnons ou d'autres animaux conjurés. Ensuite, ils se comporteront normalement.

Implosion/inversion (Invocation)

Sphère : Nombres, Combat
Portée : 120 mètres
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : une ou plusieurs créatures
Jet de sauvegarde : annule

En utilisant ce sort spectaculaire, le prêtre réarrange les géométries extradimensionnelle et spatiale des molécules d'une ou plusieurs créatures. Ce réarrangement entraîne l'implosion (effondrement sur soi-même) d'une créature ou son inversion (son intérieur devient son extérieur et vice versa).

Le résultat est généralement l'inversion, à moins que la cible ne soit pas affectée négativement par cette opération (p. ex. un limon, une boue, un golem, un élémentaire, etc.). Dans ce cas, c'est l'implosion qui est utilisée. Dans les deux cas, l'effet tue/détruit instantanément la cible, à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde contre la mort magique avec une pénalité de -4.

Le prêtre peut affecter une créature par round avec ce sort. Après chaque round, le prêtre doit faire un test de Constitution. Si ce test échoue, le prêtre est dépassé par l'effort nécessaire pour soutenir le sort. Dans cas le sort s'achève, laissant le prêtre fatigué (l'équivalent d'étourdi) pendant 1d4 rounds. La durée maximale possible du sort est de 3 tours.

Interdiction (Abjuration)

Sphère : Chaos, Loi, Prévention
Portée : 240 mètres
Durée : 1 jour
Temps d'incantation : 2 tours
Zone d'effet : cube de 60 m d'arète/niveau
Jet de sauvegarde : spécial

Ce puissant sort affecte tous les ennemis du prêtre qui entrent dans la zone d'effet. Il inflige une pénalité de -2 aux jets de sauvegarde, une de -1 à la classe d'armure et aux jets d'attaques et de dégâts. Les créatures amicales envers le clerc obtiennent les bonus correspondants — +2 aux jets de sauvegarde, +1 aux jets d'attaque et de dégâts et un bonus de 1 à la CA. Des effets supplémentaires sont possibles en fonction de la Puissance qui accorde le sort ; les effets doivent correspondre (ou au moins ne pas rentrer en conflit) avec les sphères utilisées normalement par le prêtre. Des effets multiples sont possibles.



La variante pour la Sphère de Vigilance exige que chaque créature entrant dans la zone d'effet réussisse un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -4 sous peine de subir 4d6 points de dégâts. Une créature affectée doit ensuite fuir la zone ; elle est incapable d'y revenir. Elle doit réussir un second jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -4 quand elle quitte la zone, sous peine d'être aveuglée jusqu'à ce qu'elle soit magiquement soignée.

La variante pour la Sphère de la Loi exige qu'une créature hostile réussisse un jet de sauvegarde chaque fois qu'elle veut changer d'action. Ainsi, si une créature souhaite s'arrêter de courir et tirer une arme, un jet réussi est nécessaire sinon elle poursuit son déplacement. Les actions ne pouvant être poursuivies (p. ex. tirer une flèche si l'archer n'a plus de flèche) sont répétées selon des automatismes vides de sens. De plus, les créatures hostiles au prêtre échouent automatiquement à leurs jets de sauvegarde contre les sorts de type enchantement/charme lancés par celui-ci.

La variante pour la Sphère du Chaos exige que les créatures hostiles réussissent un jet de sauvegarde contre les sorts à -4 sous peine d'être frappées de *confusion* (comme le sort). Les créatures affectées ont 5% de chances par round d'être attaquées soudainement par un *assassin fantasmatique*.

Toutes les créatures pénétrant dans la zone d'effet sont sujettes aux effets du sort. Tous les effets, sauf la cécité, cessent au bout de 3 rounds après que la créature affectée ait quitté la zone. Les créatures réentrant dans la zone doivent faire de nouveaux jets de sauvegarde.

Interrogation de l'imago
(Divination, Enchantement/Charme)

Sphère : Astrale, Divination, Temps
Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : le prêtre
Jet de sauvegarde : aucun

L'imago est une image mentale — une espèce de corps magique mental. Après avoir lancé ce sort (ce qui prend un tour) le prêtre plonge dans le sommeil. Après 1d6 tours de sommeil, son imago commence à voyager. L'imago n'est sujet à aucune forme d'attaque et n'a pas d'attaque efficace.

Il peut se déplacer au maximum vers quatre destinations différentes séparées par n'importe quelle distance, et même à travers les plans et/ou dans le passé. A ces endroits, l'imago peut interroger les imagos de 10 autres créatures sentientes (autres que des Puissances), les forçant à répondre franchement à ses questions. Un maximum de 40 questions peut être posé pendant la durée du sort.

Poser une question et écouter la réponse prend 4 rounds en temps du monde du prêtre. Chaque passage plan/temps prend 3 tours de ce monde.

Les communications par imagos sont télépathiques. Les questions doivent pouvoir recevoir des réponses sous la forme d'une phrase d'une longueur raisonnable, sinon la créature interrogée devient troublée et ne peut répondre.

Les imagos des créatures interrogées n'auront aucun souvenir de ces questions. Ainsi, l'histoire ne peut être changée par un voyage dans le passé en utilisant ce sort.

Marche éthérée **(Altération)**

Sphère : Astrale, Voyageurs
Portée : spéciale
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 5 rounds
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

En lançant ce sort, le prêtre se transporte avec 50 suivants au maximum (qui doivent joindre les mains au moment de l'incantation) vers l'Éthéré Frontalier. Les créatures non volontaires ont droit à un jet de sauvegarde avec une pénalité de -4 pour éviter le transport.

Le sort permet alors au prêtre et à son groupe de faire jusqu'à trois voyages d'un round vers et depuis les plans intérieurs. Il leur permet ensuite de revenir sur le Plan Primaire.

Les vitesses de déplacement sur le Plan Éthéré sont quatre fois plus élevées que les vitesses normales. Les temps de déplacement pour la localisation ou la recherche parmi les voiles (*NDT : un voile est une zone frontalière colorée entre le Plan Éthéré et les divers plans de l'existence*) sont au minimum possible. Les rencontres avec les monstres interviennent au cinquième de la fréquence normale. Le prêtre et son groupe ne sont pas affectés par les cyclone éthérés.

Ce sort cesse quand le prêtre et son groupe reviennent d'un plan intérieur vers l'Éthéré Frontalier pour la troisième fois. Ils sont alors instantanément transportés sur le Plan Primaire.

Matrice de vigilance **(Invocation/Évocation)**

Sphère : Vigilance
Portée : spéciale
Durée : 60 jours
Temps d'incantation : 6 tours
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Le sort *matrice de vigilance* lie jusqu'à six lieux au sein d'un Plan Primaire. Seuls les lieux ayant un sort de la sphère de Vigilance en effet peuvent être liés.






Matrice de vigilance joint ces différents sorts de telle manière que chaque site lié obtienne les protections de tous les autres lieux du réseau.

Les connections magiques s'étendent à partir de l'endroit où *matrice de vigilance* a été lancé, vers les autres sites désignés. Elles peuvent être vues par un sort *vision véritable* ou similaire sous la forme de filaments d'énergie magique courant dans l'air juste au-dessus du sol. Elles se dirigent vers leurs destinations en se déplaçant à une vitesse de 64 km/h. Elles peuvent franchir des barrières comme*coquille anti-magique* en passant par dessus ou en les contournant. Quand les connections ont atteint leur destination, elles se multiplient et s'étendent pour relier tous les autres lieux du réseau ; ce lien secondaire est établi au rythme de 32 kilomètres par tour.

Ce sort dure 60 jours à moins que la zone liée ne soit détruite ou qu'un des sorts ne soit dissipé. Tout endroit détruit ou ayant ses sorts de Vigilance dissipés est enlevé de la matrice ; les autres connections restent intactes pendant la durée du sort.

Mur de siège **(Altération, Invocation)**

Sphère : Création, Garde
Portée : 480 mètres
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : un édifice
Jet de sauvegarde : aucun

Un *mur de siège* utilise l'énergie magique pour fortifier toutes les zones externes d'un bâtiment fortifié, comme les murs, les remparts, les ponts-levis et les portes. Les surfaces externes à protéger doivent être contiguës.

Les effets protecteurs de *mur de siège* sont compatibles avec les règles BATTLESYSTEM™ (voir Chapitre 7). Les créatures assaillant le bâtiment protégé ont leurs vitesses de déplacement réduites de moitié quand elles essayent d'escalader les surfaces extérieures (échelles d'escalade, etc.). Les attaquants subissent une pénalité de -2 pour les jets de dégâts avec des projectiles.

Les dégâts ou AD provoqués par les machines de guerre sont réduits de 2 niveaux de dé (si les dégâts normaux sont de 1d12, il faut lancer 1d8 ; si les dégâts sont de 1d10, 1d6 est lancé ; une baliste a un AD8). Les dégâts provoqués par des engins d'écrasement subissent une pénalité de -2 à leur jet ou à l'AD. Les coups ou les points de dégâts des engins d'écrasement sont réduits de moitié.

Tous les ennemis, attaquant un bâtiment protégé par *mur de siège* et pénétrant dans un espace fermé par le mur, sont hors du périmètre de commandement à moins qu'ils ne soient dans la ligne de visée de leur commandant, quel que soit le diamètre de son périmètre.

Toutes les zones extérieures de la fortification ont leurs points de vie ou Coups doublés (voir Points des Bâtiments dans les règles de BATTLESYSTEM™).

Mur de siège cesse si le bâtiment est détruit ; il dure au maximum 24 heures.

Nuée élémentaire **(Conjuration/Convocation)**

Sphère : Élémentaire, Conjuration
Portée : 240 mètres
Durée : 6 tours
Temps d'incantation : 3 tours
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre d'ouvrir un portail vers un plan élémentaire de son choix (approprié à sa Puissance tutélaire). Il peut alors conjurer des élémentaires de ce plan.

Après le premier tour de lancement, 3d3 élémentaux de 12 dés de vie apparaîtront ; au second tour ce sont 2d3 élémentaux de 16 dés de vie qui viennent ; après le troisième tour, 1d3 élémentaux de 20 dés de vie apparaissent à leur tour. Chaque élémental a au moins 5 points de vie par dé de vie. Ils restent pendant 6 tours après leur première apparition.

Ces élémentaux obéiront explicitement au prêtre et ne pourront être tournés contre lui. Il n'a pas besoin de se concentrer pour maintenir son contrôle sur les élémentaux. Ils ne peuvent être chassés avec des sorts comme *renvoi* ; les élémentaux restent pendant la durée du sort.

Préservation **(Abjuration)**

Sphère : Vigilance
Portée : 480 mètres
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : une structure
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée un ensemble puissant de protections qui opèrent sur un seul bâtiment fortifié, un complexe religieux, une tour ou une structure similaire. Ces éléments protègent l'intégrité physique de la structure et empêchent un accès magique.

Un bâtiment protégé par *préservation* subit seulement 25% des dégâts normaux de structure provenant d'engins de siège, de séismes (aussi bien naturel que magique), et des puissants sorts affectant le climat. Des sorts qui affectent directement l'intégrité physique de la structure (p. ex. *passe-murailles, façonnage de la pierre, transmutation de la pierre en boue*) échouent simplement quand ils sont lancés sur l'édifice protégé.

Préservation crée un sort permanent de *protection contre le mal* sur le bâtiment affecté. Chaque côté de l'édifice bénéficie des effets du sort.



Les sorts magiques permettant l'accès au bâtiment échouent. Ainsi, des créatures tentant de se *téléporter* ou de *voler* dans l'édifice sont stoppées. Les oiseaux et les créatures volant naturellement peuvent pénétrer dans l'édifice normalement.

Si le bâtiment est un temple (ou un autre édifice consacré) dédié à la Puissance qui a accordé ce sort, tous les prêtres à l'intérieur obtiennent les bénéfices d'un sort *sanctuaire* pendant la durée de *préservation*.

Ce sort cesse quand le bâtiment est détruit ou quand 60 jours se sont écoulés.

Quête d'armée (Enchantement/Charme)

Sphère : Charme, Guerre
Portée : 240 mètres
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 200 créatures
Jet de sauvegarde : annule

Un prêtre peut lancer *quête d'armée* sur n'importe quel groupe de 200 créatures capables de comprendre ses ordres. Elles sont ensuite affectées d'une manière similaire au sort clérical du 5ème niveau, *croisade*. Les créatures non volontaires ont droit à un jet de sauvegarde avec une pénalité de -4 pour éviter les effets.

La quête spécifiée doit être liée à la raison pour laquelle la Puissance a accordé ce sort (peut être une quête pour tuer ou vaincre un ennemi spécifié).

Quête d'armée donne aux sujets du sort 2 points de vie supplémentaires par niveau du prêtre (20 pv maximum). Les sujets gagnent également les effets d'un sort *prière* et ont un moral de 18 pendant la quête. Ces bénéfices sont effectifs pendant la durée du sort ; le sort cesse quand la tâche spécifiée est accomplie. Une créature qui abandonne la quête est sujette au courroux de la divinité.

Quête planaire (Altération)

Sphère : Astrale
Portée : toucher
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 5 rounds
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

En joignant les mains avec au maximum 12 compagnons et en lançant ce sort, le prêtre transporte son groupe vers n'importe quel autre plan de l'existence. Le prêtre et son groupe peuvent arriver à un endroit particulier d'un plan (s'ils le connaissent) ou à une destination inconnue. Le temps de déplacement vers la destination, qu'elle soit connue ou inconnue, sera toujours le minimum possible. Dans un plan intérieur, un guide amical sera toujours disponible pour le prêtre. Les rencontres hostiles interviennent au cinquième de la fréquence normale.

Les créatures non volontaires ont droit à un jet de sauvegarde avec une pénalité de -4 pour éviter d'être transportées.

Dans les plans intérieurs, le groupe est magiquement protégé pour tous les besoins nécessaires à la survie. Ses membres n'ont pas besoin de manger, de boire, ou de se reposer si les circonstances rendent ces activités impossibles. Ils sont immunisés au feu dans le plan élémentaire du feu, et d'autres immunités similaires sont accordées par la Puissance dans les autres plans si cela est nécessaire. Le groupe peut se déplacer à travers n'importe quel terrain y compris dans le plan élémentaire de la Terre, à sa vitesse de déplacement normale.

Dans les plans extérieurs, des immunités similaires s'appliquent. Les rencontres hostiles dans les plans extérieurs n'interviennent qu'à la moitié de leur fréquence normale.

La durée de ce sort est décidée par la Puissance qui l'accorde. Normalement, elle est suffisante pour permettre au prêtre et à son groupe d'entreprendre la quête décidée par la Puissance. Quand la quête a été accomplie avec succès ou qu'elle a échoué au-delà de tout espoir, le prêtre et son groupe sont ramenés sur le Plan Primaire.

Réseau spirituel (Divination, Enchantement/Charme)

Sphère : Pensée
Portée : 0
Durée : 12 tours
Temps d'incantation : spécial
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Le prêtre lançant un *réseau spirituel* établit un lien télépathique avec au plus 10 créatures pouvant être séparées les unes des autres par 16 kilomètres au maximum. Une chaîne de créatures de 160 kilomètres de long pourrait ainsi être établie.

La Puissance accordant ce sort a le dernier mot au sujet des individus qui peuvent être inclus dans le sort. La plupart du temps, le sort sera lancé afin de comprendre des individus familiers du prêtre. Mais, en fonction des buts de ce sort, la Puissance peut permettre à un étranger, connu du prêtre uniquement par son nom, d'être inclus dans le *réseau spirituel*. Les créatures non volontaires doivent faire un jet de sauvegarde avec une pénalité de -4 pour éviter d'être comprises dans le *réseau spirituel*.

L'incantation de ce sort prend un round par groupe de deux créatures à intégrer dans le *réseau spirituel*. La durée du sort commence après que toutes les créatures affectées aient été liées. Des personnages

de n'importe quelle classe peuvent faire partie de ce lien, bénéficiant de plusieurs effets.

Tout d'abord, chaque membre du *réseau spirituel* bénéficie de bonus d'Intelligence, de Sagesse et de Dextérité. Ces bonus sont égaux à ceux du membre du réseau possédant le plus haut score de caractéristique. Si par exemple cinq créatures dans un réseau ont des scores de Sagesse de 15, 15, 16, 17 et 18, chaque créature fera ses jets de sauvegarde, ses tests de caractéristique, etc., comme si elle avait une Sagesse de 18. Des sorts supplémentaires ne sont pas obtenus avec cette Sagesse augmentée.

Ensuite, les sorts peuvent être partagés entre les lanceurs de sorts du groupe. Tout prêtre peut utiliser un sort mémorisé par un autre prêtre sous deux conditions : le prêtre qui a mémorisé le sort doit autoriser son utilisation et un prêtre faisant un tel emprunt ne peut utiliser que des sorts qu'il pourrait normalement lancer. Ce genre d'emprunts provoque toujours la perte du sort dans l'esprit du prêtre qui l'a mémorisé. Un prêtre ne peut pas emprunter des sorts en dehors des limites normales de sa classe. Les prêtres et les magiciens à l'intérieur d'un *réseau spirituel* ne peuvent pas mélanger leurs sorts respectifs, pas plus qu'un spécialiste ne peut emprunter un sort d'une école opposée.

De plus, chaque membre d'un *réseau spirituel* est en communication mentale permanente avec les autres. Chaque membre sait exactement ce qui se passe aux endroits où se trouvent les autres membres.

Enfin, deux fois par tour, le prêtre lançant ce sort peut instantanément téléporter toute personne liée par le *réseau spirituel* vers n'importe quelle autre personne dans le même cas. Cet effort massif entraîne une pénalité de +4 à tout test de Constitution fait par le prêtre.

Le prêtre lançant le sort ne peut effectuer aucune autre action pendant que le *réseau spirituel* existe ; s'il le fait, le sort est annulé. Le prêtre doit faire un test de Constitution à la fin de chaque tour afin de soutenir le sort. Un test raté annule le *réseau spirituel*. Ce sort peut durer au maximum 12 tours.

Révélation (Divination)

Sphère : Divination
Portée : spéciale
Durée : 1 jour
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Le sort *révélation* accorde au prêtre des pouvoirs de divination extraordinaires. Il gagne les capacités suivantes qui, efficaces dans une portée de 240 mètres.

- Le prêtre obtient une *vision véritable* comme s'il utilisait le sort de niveau 5.
- Le prêtre peut voir et identifier tous les effets de sort de prêtre dans la zone (en supposant qu'il dispose d'un champ de vision de 60°).
- Le prêtre est instantanément conscient de toute tentative d'une créature pour lui mentir.
- Le prêtre peut communiquer avec des animaux, des créatures et des monstres de n'importe quel type. Il peut communiquer avec un nombre quelconque de créatures, mais ne peut dialoguer qu'avec une seule à la fois.
- Le prêtre peut communiquer télépathiquement avec des humanoïdes.
- Le prêtre peut utiliser un objet approprié comme une *boule de cristal* une fois par heure, comme l'objet magique décrit dans le *Guide du Maître* (y compris la portée). Il obtient un bonus de 20% à tous ses jets pour déterminer le succès.

Réversion (Altération, Invocation)

Sphère : Temps
Portée : 0
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : sphère d'un rayon de 3 m
Jet de sauvegarde : aucun

En lançant ce sort, le prêtre inverse certains événements récents dans la zone d'effet. Ce sort n'affecte que les créatures amicales envers le prêtre. La magie prend effet immédiatement après l'incantation du sort plutôt qu'à la fin du round.

Tous les dégâts subits par les alliés du prêtre pendant le tour précédent sont annulés. Cela comprend les drainages d'énergie, le poison et toutes les attaques spéciales à moins que cela n'ait entraîné une mort instantanée. La mort consécutive due à des dégâts physiques cumulés est annulée. Toute créature ramenée à la vie par le sort *réversion* n'a pas besoin de faire un jet de survie à la résurrection.

Tout sort lancé par les alliés du prêtre durant le tour précédent est récupéré et peut être réutilisé. Cela ne s'applique pas aux effets magiques ou similaires aux sorts venant des objets magiques ou des parchemins. Les éléments matériels consommés pendant les lancements des sorts intervenus dans cette période sont également récupérés.

Le sort *réversion* affecte uniquement les créatures et les personnages. L'équipement et les objets magiques ne sont pas affectés.

L'incantation de ce sort fait vieillir le prêtre d'un an.



Robe de guérison
(Enchantement, Nécromancie)

Sphère : Soins
Portée : toucher
Durée : 1 heure
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : une robe
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort enchante la robe ou la cape du prêtre, lui permettant de marcher parmi les créatures blessées et les soigner. En touchant la robe, une créature blessée est soignée de 1d4 + 4 points de vie. Toutes les créatures pouvant toucher la robe pendant la durée du sort peuvent être soignées. 20 créatures par round constitue un maximum raisonnable, permettant ainsi à 1.200 créatures d'être soignées. Une créature ne peut être affectée par *robe de guérison* qu'une fois par semaine.

Sphère de sécurité **(Abjuration)**

Sphère : Protection
Portée : 0
Durée : 6 tours
Temps d'incantation : spéciale
Zone d'effet : sphère de 3 m de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Sphère de sécurité protège son lanceur et les compagnons de celui-ci se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet. Les créatures ennemies à l'intérieur de cette zone ne sont pas affectées.

La sphère donne aux créatures affectées un bonus de +2 à la classe d'armure, un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre la magie, et une résistance à la magie de 50%. L'incantation de cette partie du sort exige 1 round.

De plus, le prêtre peut spécifier au maximum quatre effets protecteurs spécifiques supplémentaires choisis parmi la liste des parchemins protecteurs de l'Appendice 3 du *GdM*. Chaque protection supplémentaire allonge le temps de lancement d'un round. Le prêtre peut créer un effet par 5 niveaux, avec un maximum de quatre effets.

Spirale de dégénérescence
(Enchantement/Charme, Invocation)

Sphère : Chaos, Pensée
Portée : 0
Durée : 6 tours
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : sphère de 15 m de diamètre
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort puissant affecte toutes les créatures hostiles au prêtre à l'intérieur de la zone d'effet. La Puissance accordant le sort fait que les effets du sort se manifestent de l'une des deux manières suivantes : la variante du Chaos ou la variante de la Pensée.

Dans la variante du Chaos, la structure de la réalité est altérée pour modifier les événements. Les objets magiques fonctionnent mal en raison du changement de la structure de la réalité magique.

Dans la variante de la Pensée, les pensées de la victime du sort sont déformées et altérées de telle manière qu'elles se trouvent incapables de fonctionner correctement et efficacement. Les objets magiques fonctionnent mal car les pensées de leurs utilisateurs sont déformées soit pour les convaincre que les objets ne peuvent pas fonctionner, soit pour les bloquer de telle façon que les ordres appropriés ne puissent être donnés.

Les effets sur les victimes de ce sort sont les mêmes dans les deux variantes. Chaque round, il y a 50% de chances qu'un effet dénaturant intervienne dans la zone d'effet. Quand cela arrive, deux événements se produisent. D'une part, les lanceurs de sort perdent un sort de chaque niveau de sort actuellement mémorisés (p. ex. un lanceur de sort qui a mémorisé trois sorts de chaque niveau, du premier au troisième, perd un sort de chaque niveau, pour un total de trois). Les sorts peuvent être récupérés normalement par le repos et la mémorisation.

D'autre part, les objets magiques sont affectés de la manière suivante :

- Les armes et les armures perdent un niveau d'enchantement (une épée +3 devient une épée +2, etc.).
- Les objets magiques qui portent des charges (baguettes, bâtonnets, bâtons, etc.) sont drainés de 1d10 charges.
- Les objets magiques sans bonus ou charges doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (utilisant le jet de sauvegarde de leur propriétaire) sous peine de devenir non magiques.
- Les potions perdent toute magie et les parchemins perdent un sort déterminé aléatoirement.
- Les objets magiques permanents (épées, bottes, armures, etc.) perdent tous leurs effets temporairement jusqu'à ce que le sort cesse ou pendant 1d10 tours par la suite.

Les objets à utilisation unique et à charge sont affectés de manière permanente par ce sort. Une potion détruite par ce sort reste sans utilité même après la fin du sort.

A l'intérieur de la zone d'effet, la communication magique est impossible en raison du blocage des pensées et des effets chaotiques. Aucune communication magique (*ESP*, *envoi*, etc.) ne fonctionnera ; tout prêtre essayant d'employer un tel sort sera étourdi pendant 1 round par niveau du sort qu'il essaye de lancer. Un inverse du sort *langues* opère continuellement dans la zone d'effet. Les communications télé-




pathiques (p. ex. avec un familier) sont également impossibles.

Dans la variante du Chaos, le centre de la zone d'effet se déplace de 3 mètres par round. La direction est déterminée aléatoirement en utilisant 1d8 et les points cardinaux (1 = N, 2 = NE, 3 = E, 4 = SE, 5 = S, 6 = SO, 7 = O, 8 = NO). Le rayon de l'effet de ce sort n'exclura jamais le prêtre le lançant ; relancez tout résultat qui aurait cette signification.

Tempête vengeresse (Évocation)

Sphère : Élémentaire, Guerre, Climat
Portée : 400 mètres
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : cercle de 120 m de rayon
Jet de sauvegarde : spécial

Il est obligatoire pour le prêtre de se concentrer lors du lancement du sort et pendant toute sa durée. Le temps d'incantation et la durée sont simultanée ; les deux événements interviennent dans le même tour.

Dans le premier round d'incantation, le prêtre conjure un énorme nuage noir de tempête sur la zone d'effet. Des éclairs et des roulements de tonnerre apparaissent dans le même temps ; les créatures dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être assourdies pendant 1d4 tours.

Au second round, une pluie acide tombe dans la zone, infligeant 1d4 + 1 points de dégâts. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé.

Lors du troisième round, le prêtre appelle six éclairs qui tombent du nuage. Chacun est dirigé sur une cible choisie par le prêtre (ils peuvent tous être dirigés sur la même cible ou être lancés sur six cibles différentes). Chaque éclair provoque 8d8 points de dégâts (un jet de sauvegarde entraîne seulement la perte de la moitié de ces dégâts).

Au cours du quatrième round, une averse de grêle tombe sur la zone, provoquant 3d10 points de dégâts (pas de jet de sauvegarde).

Du cinquième au dixième (dernier) round, une pluie et un vent violents réduisent la visibilité à un mètre cinquante. Les déplacements sont réduits de 75%. Les tirs de projectiles et l'incantation des sorts sont impossibles dans la zone d'effet.

La séquence des effets cesse immédiatement si le prêtre est dérangé pendant la durée du sort. Le prêtre peut choisir d'annuler les effets à n'importe quel moment.

Transportation
(Altération, Enchantement, Illusion)

Sphère : Nombres
Portée : 0
Durée : 3 tours
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : sphère de 100 m de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Le sort *transportation* permet au prêtre d'altérer les géométries extradimensionnelle et relative dans la zone d'effet. Cela permet au prêtre et à ses compagnons d'utiliser des liens extradimensionnels afin de faciliter un déplacement rapide comme cela est décrit ci-dessous.

Tous les alliés du prêtre sont capable de *clignoter* (comme le sort de niveau 3 de magicien) une fois par round, avec la capacité de choisir la direction du déplacement.

Jusqu'à 10 créatures (désignées par le prêtre au moment du lancement du sort) peuvent utiliser le sort *téléportation sans erreur.* Elles peuvent se téléporter n'importe où dans la zone d'effet du sort *transportation* pendant la durée de celui-ci.

Jusqu'à 10 créatures (spécifiées par le prêtre pendant l'incantation du sort) peuvent être affectées de la même manière que par le sort *parcours de l'ombre.* Les créatures à affecter doivent se tenir dans un cercle et se toucher les mains. Dès que le prêtre lançant le sort *transportation* quitte la zone d'effet par un *parcours de l'ombre,* tous les autres effets de *transportation* sont annulés.

Traqueur (Conjuration/Convocation)

Sphère : Création, Garde, Végétale
Portée : 30 mètres
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Un prêtre lançant ce sort conjure 1d4 + 2 créatures végétales qui ont des caractéristiques identiques à celles de tertres mouvants de 11 DV. Ces créatures aideront le prêtre dans un combat ou une bataille, effectueront une tâche spécifique ou lui serviront de gardes du corps. Si les *traqueurs* sont conjurés simplement pour une tâche de garde, la durée de ce sort est de sept mois. Dans ce cas, ils peuvent uniquement recevoir l'ordre de garder un lieu ou un endroit particulier.

Ils obtiennent une résistance au feu, comme les tertres mouvants, uniquement si le terrain est approprié (marécageux, proche d'une masse d'eau, etc.).



Voie rapide (Altération/Évocation)

Sphère : Voyageurs
Portée : 0
Durée : 1 jour
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : 1 km2
Jet de sauvegarde : aucun

Le sort *voie rapide* crée un plan scintillant de force qui agit comme un trottoir roulant magique pour le prêtre. En se tenant sur le bord avant du plan, qui mesure 10 mètres sur 100, le prêtre et autant de suivants que le rectangle peut en accueillir, peuvent voyager de la manière décrite ci-dessous.

La *voie rapide* se déplace à 48 km/h (VD 88) sur tous les terrains. Le prêtre indique la hauteur de la *voie rapide* qui doit être comprise dans une fourchette allant de 30 cm à 100 mètres au-dessus du sol. Elle se déplace selon les volontés du prêtre ; si celui-ci souhaite fixer une destination dans son esprit, elle prendra la route la plus courte vers cette destination jusqu'à ce que le prêtre la modifie dans son esprit.

Voie rapide ne peut être utilisé offensivement. Elle se déplacera automatiquement au-dessus ou autour des obstacles comme les bâtiments ou les grandes créatures. Elle protège les créatures voyageant sur elle des effets néfastes des éléments (glace, pluie, vent fort, etc.). *Voie rapide* peut se stabiliser, mais uniquement à une hauteur de 30 cm au-dessus du sol.

Quand le sort cesse ou que la destination est atteinte, la *voie rapide* descend doucement le prêtre et son groupe vers le sol. Le prêtre peut ordonner que des créatures descendent de la *voie rapide* et que d'autres y montent pendant le voyage, mais il doit y rester car sinon elle disparaît.



Table 4 : POTIONS ET HUILES

Jet d20	Objet	Valeur PX
1-3	Aphrodisiaque de Starella	250
4-7	Arôme des rêves	300
8	Huile d'invulnérabilité aux plans élémentaires	5.000
9-10	Huile de préservation	750
11-16	Insecticide de Murdock	200
17-18	Mort caillée	750
19-20	Potion de contrôle des élémentaux	600

Table 5 : ANNEAUX

Jet d20	Objet	Valeur PX
1-3	Anneau d'affliction	-
4-6	Anneau d'armure (M)	2.000
7-9	Anneau de force morale	1.000
10-12	Anneau de résistance (M)	1.000
13-14	Anneau des arcanes bureaucratiques (M)	-
15-17	Anneau des métamorphoses élémentaires	3.000
18-20	Anneau du hasard (P)	-

Table 6 : BÂTONNET, BÂTON, BAGUETTES

Jet d20	Objet	Valeur PX
1-2	Baguette de transmutation des éléments	2.000
3-8	Baguette des corridors	4.000
9-11	Baguette des poches primaires	5.000
12-14	Baguettes des objets mal placés	2.000
15-16	Bâton des éléments (M)	10.000
17-20	Bâtonnet de distorsion	5.000

Table 7 : OBJETS MAGIQUES DIVERS : Codes, Grimoires, Livres

Jet d20	Objet	Valeur PX
1-4	Catalogue des artefacts d'outreplan de Trimia	12.000
5-11	Manuel des méthodes dogmatiques	-
12-20	Somme des équations mystiques (P)	1.000

Table 8 : OBJETS MAGIQUES DIVERS : Bijoux, Gemmes, Phylactères

Jet D20	Objet	Valeur en PX
1-2	Amulette d'extension (M)	1.000
3	Amulette d'influence sur les méta-sorts (M)	3.000
4-5	Amulette de commandement	5.000
6-7	Amulette de la perpétuelle jeunesse	2.000
8-9	Amulette de longue portée (M)	1.000
10	Amulette de résistance à la magie	5.000
11-12	Collier d'augmentation de la mémoire	1.000
13	Fibule d'engourdissement des nombres	4.000
14	Gemme de revanche	2.000
15-16	Médaillon d'échange des sorts (M)	3.000
17-18	Scarabée d'incertitude	1.000
19-20	Talisman de mémorisation (M)	1.000

Table 9 : OBJETS MAGIQUES DIVERS : Bracelets, Gants, Chapeaux, Robes

Jet d20	Objet	Valeur en PX
1-4	Bracelets entropiques	3.000
5-8	Fourrure chauffante	5.000
9-12	Gants de liberté de Reglar	3.000
13-16	Robe de répétition (P, M)	6.000
17-20	Toque d'érudition (M)	2.000

Table 10 : OBJETS MAGIQUES DIVERS : Bouteilles, sacs et contenants divers

Jet d20	Objet	Valeur en PX
1-5	Bocal de préservation	500
6-9	Bouteille à idées	1.000
10-14	Coffret plat	5.000
15-16	Identificateur de Nefradina (M)	1.000
17-19	Sac d'os (P)	3.000
20	Valise de frugalité de Tenser (M)	6.000

Table 11 : OBJETS MAGIQUES DIVERS : Chandelles, encens, poudres, pierres, onguents

Jet d20	Objet	Valeur en PX
1	Bille de distorsion	5.000
2-4	Chandelle propitiatoire	750
5-8	Collyres de longue vision	1.000
9-10	Poudre de coagulation	500
11-12	Poudre de détection de la magie	1.000
13-14	Poudre des objets comestibles de Puchezma	1.000
15-16	Poudre du cœur du héros	750
17-18	Poudre du voile voir	1.000
19-20	Poussière d'alourdissement de l'esprit	1.000



Table 12 : OBJETS MAGIQUES DIVERS : Mobiliers, outils, instruments de musique

Jet d20	Objet	Valeur en PX
1	Arrosoir de Zwann (P)	1.000
2	Chaudron aérien de Mordom	3.000
3	Corne de Bravoure	5.000
4	Creuset de fusion (M)	1.000
5	Forge de protection des métaux	10.000
6	Lentille de lecture rapide	500
7	Miroir de rétention	1.200
8	Miroir de simplification	-
9-10	Mortier et pilon en obsidienne de Lorloveim	500
11	Œuf philosophal (M)	1.000
12	Pioche du partage des terres	5.000
13	Sablier de feu et de glace (M)	2.000
14-15	Serrures et clés de Skie	1.000
16-17	Soupière d'abondance	1.000
18-19	Tapisserie de prévention des maladies	2.000
20	Verre des mots préservés	2.000

Table 13 : OBJET MAGIQUES DIVERS : les bizarreries

Jet d20	Objet	Valeur en PX
1	Bannière de la Loi (M)	5.000
2	Bombe à retardement	1.000
3	Boussole élémentaire	10.000
4	Canoë portable	2.000
5	Chambre de désintégration	5.000
6	Chambre de téléportation	10.000
7	Chariot de souris	3.500
8	Contrats de Nephtas	1.000
9	Globe de purification (P)	500
10	Globe de sérénité (P)	500
11	Griffe de drainage (M)	3.500
12	Liquide de route	500
13	Mine dimensionnelle	-
14	Palette d'identité de Bell	1.000
15	Perroquet de cristal	1.500
16	Plume de la Loi	7.000
17	Prisme de décomposition de la lumière	1.500
18	Selle de vol	4.000
19	Spores d'oxygenèse	500
20	Tente brumeuse	2.000

Huiles aromatiques

Les huiles aromatiques sont un type spécial d'huile magique. Comme les parfums, leur pouvoir vient de la fragrance qu'elles libèrent. Toutes les huiles aromatiques sont inertes jusqu'à ce qu'elles soient portées par une créature vivante. Une fois appliquée, une huile aromatique commence progressivement à réagir et après 1d4 rounds, les effets décrits de la fragrance commencent. Dans tous les cas, le porteur de l'huile aromatique n'est pas affecté, mais les autres créatures (aussi bien amies qu'ennemies) dans un rayon d'un mètre cinquante du porteur sont sujettes aux effets. Notez que seules les créatures ayant un sens de l'odorat peuvent être affectées par une fragrance magique.

Ces précieux parfums se trouvent communément dans de minuscules flacons bouchés faits de verre, de terre, de métal ou de bois. Une petite quantité est largement suffisante par utilisation. Chaque flacon contient assez d'huile aromatique pour 1d10 + 10 applications.

Aphrodisiaque de Starella : Toute créature de la même race et du sexe opposé approchant à moins d'un mètre cinquante du porteur devient totalement amoureuse de celui-ci comme si elle était sous l'effet d'un puissant sort de charme. Les victimes potentielles ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si le jet est réussi, la victime ne subit aucun effet et peut rester à moins d'un mètre cinquante du porteur sans autre jet de sauvegarde.

Si le jet échoue, la créature est charmée tant qu'elle reste à moins d'un mètre cinquante du porteur (tant que l'aphrodisiaque est toujours efficace) et ensuite pendant 2d4 tours à l'extérieur de la zone. Une créature affectée regarde le porteur comme un ami intime, un allié et lui voue un intérêt romantique, la conduisant à faire attention à lui et à le protéger. L'individu charmé ne se comporte pas comme s'il était un automate sans esprit, mais tout mot ou action du porteur est envisagé de la manière la plus favorable. Cette attitude ne concerne pas les autres, et il est possible qu'une personne soit si amoureuse qu'elle soit envahie par la jalousie, voyant tous les autres (en particulier les autres victimes) comme des rivaux potentiels.

Une dose d'*aphrodisiaque de Starella* reste efficace pendant 3d4 tours après son application. Passé ce délai, le parfum s'évapore et une autre dose doit être appliquée si le porteur souhaite renouveler les effets.



Arôme des rêves : Toutes les créatures qui viennent à moins d'un mètre cinquante du porteur de cette huile sont plongées dans le sommeil. Les victimes potentielles ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il est réussi, la victime ne subit pas les effets et peut rester près du porteur sans avoir à faire de jet de sauvegarde par la suite. Dans le cas contraire, la créature tombe au sol, victime d'un sommeil magique qui dure 1d4 + 4 rounds.

La fragrance reste efficace pendant 3d4 rounds après son application. Après cette période, le parfum s'évapore et une autre dose doit être appliquée si le porteur souhaite en renouveler l'effet.

Insecticide de Murdock : Cette fragrance est un bienfait pour les voyageurs, car elle repousse les créatures insectoïdes (normales et monstrueuses) qui viennent à moins d'un mètre cinquante de son porteur. Les monstres insectoïdes avec un score d'Intelligence de 5 ou plus ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il est réussi, ils ne subissent pas les effets et peuvent rester à moins d'un mètre cinquante du porteur sans avoir à faire d'autres jets de sauvegarde. Si le jet échoue, la créature ne peut approcher à moins d'un mètre cinquante du porteur. (Notez que cela peut toujours être assez proche pour être dangereux). Une dose est efficace pendant 1d3 + 1 heures.

Mort caillée : C'est peut-être la plus puissante de toutes les huiles aromatiques. La fragrance de la *mort caillée* a la capacité de tuer toutes les créatures vivantes de 3, ou moins, dés de vie ou niveaux d'expérience qui viennent à moins d'un mètre cinquante du porteur. Les créatures magiques, ou extraplanaires, et les morts-vivants sont immunisés aux effets de cette huile, ainsi que celles ayant au moins 4 dés de vie ou niveaux d'expérience.

Après avoir senti l'huile, les victimes potentielles ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il est réussi, la créature ne subit aucun effet et peut rester à proximité du porteur sans avoir à faire de jet de sauvegarde par la suite. Ceux qui échouent tombent raides morts.

Une dose reste assez efficace pour tuer des créatures pendant 1d3 rounds. Après cette période, la fragrance s'évapore et une autre dose doit être appliquée si le porteur souhaite renouveler les effets.

Potions

Huile d'invulnérabilité aux plans élémentaires : Ces précieuses huiles fournissent une totale invulnérabilité contre les forces élémentaires sur un plan intérieur, tout en offrant celle donnée par l'*huile d'invulnérabilité aux éléments.* N'importe quel personnage enduit de l'huile ne subit aucun effet néfaste de l'environnement difficile des plans élémentaires, para-élémentaires et quasi-élémentaires. Les attaques des créatures élémentaires sont efficaces, mais avec une pénalité de -1 par dé de dégâts.

Une flasque d'huile en contient assez pour enduire une créature de taille humaine six fois ou six individus en même temps. Une application est efficace pendant 24 heures.

La protection offerte par l'huile est déterminée aléatoirement avec deux jets de dé. Un d4 est lancé initialement pour choisir une table ci-dessous : 1 = Table A, 2 = Table B, 3 = Table C, 4 = Table 4. 1d4 est ensuite lancé sur la table correspondante.

Table A

Jet d4	Plan
1	Air
2	Eau
3	Terre
4	Feu

Table B

Jet d4	Plan
1	Fumée
2	Glace
3	Vase
4	Magma

Table C

Jet d4	Plan
1	Foudre
2	Vapeur
3	Radiance
4	Minéraux

Table D

Jet d4	Plan
1	Vide
2	Sel
3	Cendres
4	Poussière

Quiconque est recouvert de cette huile peut voir, respirer et se déplacer dans le plan déterminé sans difficulté. Tout comme un personnage pourrait se déplacer à travers les flammes ou l'eau sans difficulté une fois recouvert de l'huile appropriée, un personnage baigné de l'huile de la terre peut traverser la pierre du plan élémentaire correspondant comme si c'était de l'air.

Huile de préservation : Tout objet non vivant et non magique peut être enduit d'une couche d'*huile de préservation.* Si toute la surface de l'objet est recouverte, il ne subira aucun effet néfaste du passage du temps. Ainsi, le bois ne pourrira pas, le métal ne rouillera pas et la maçonnerie ne s'écroulera pas. L'huile offre une protection contre le vieillissement naturel et magique.

Une flasque d'*huile de préservation* protègera la surface d'une zone de 27 dm3. Les effets de l'huile s'effacent au bout d'un siècle, le vieillissement reprenant alors.

Potion de contrôle des élémentaux : Quand cette potion est consommée, le buveur peut influencer un ou deux élémentaux d'une manière similaire au sort *charme-monstre.* Les élémentaux doivent être à moins de 18 mètres du buveur et ont droit à un jet de sauvegarde contre la pétrification pour éviter les effets. Si un seul élémental est influencé, il subit une pénalité de -4 sur son jet de sauvegarde. Si deux sont



influencés, ils ont droit à un bonus de +2 à leur jet de sauvegarde car l'effet de la potion s'est affaibli.

Si un des élémentaux est contrôlé par un autre magicien, il obtient un bonus de +2 à son jet de sauvegarde. Notez que si les élémentaux ont été conjurés par le sort de niveau 5, *conjuration d'un élémental,* le conjureur a une chance de 50% de les dissiper. Le contrôle dure 5d6 rounds.

Le type d'élémental sujet à une potion particulière est déterminé aléatoirement.

Jet d'un d4	Type d'élémental
1	Air
2	Terre
3	Feu
4	Eau

Poudres

Les poudres magiques sont généralement stockées dans des petits paquets en papier, des bourses en tissu ou des sarbacanes en verre, bois, métal ou os. Un paquet ou une bourse peut être secoué pour couvrir une zone d'un mètre cinquante de rayon tout autour de l'utilisateur. Cette action prend un round complet. Notez que les poudres utilisées de cette manière peuvent affecter l'utilisateur.

Sinon, une poudre dans une sarbacane, peut être soufflée sous la forme d'un cône, long de 3 mètres, large de 30 cm au sommet et de 1,5 m à la base. Utilisée de cette manière la poudre n'a aucune chance d'affecter le lanceur (à moins qu'elle ne revienne vers lui en raison du vent ou de circonstances similaires).

Les poudres peuvent également être jetées depuis la main de l'utilisateur, mais ne peuvent affecter qu'un seul individu à moins d'un mètre cinquante de l'utilisateur.

Poudre de coagulation : Quand elle est placée sur une blessure ouverte, une pincée de cette poudre jaune stoppe toutes les hémorragies et soigne 1d6 points de dégâts. Chaque bourse ou paquet contient 4d4 pincées. Une sarbacane contient une dose, mais arrête les hémorragies et soigne 1d4 points de vie chez toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet.

Poudre de détection de la magie : Observée de près, cette poudre à l'air anodin peut être vue comme ce qu'elle est véritablement : une poudre extrêmement fine faite de minuscules grains cristallins. Quand elle est en contact avec un objet magique, les cristaux s'illuminent et lancent des éclairs dans un arc en ciel de couleurs. Cet effet ne révèle ni la nature ni l'intensité de l'enchantement, mais seulement que l'objet est magique. Une petite pincée de poudre est nécessaire pour chaque utilisation, quelle que soit la taille de l'objet. Chaque paquet contient 1d10 + 10 pincées. La poudre placée sur un objet non magique ne produit aucun effet et ne peut être réutilisée.

Poudre du cœur du héros : Quand elle est utilisée cette terne poudre rouge instille la bravoure à toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (aussi bien amies qu'ennemies). Elle donne à ces créatures un bonus de +2 au moral et annule les effets de la terreur magique. Cet effet dure 5d4 rounds. Un paquet, une bourse ou une sarbacane doit être utilisé totalement pour chaque application.

Poudre du voile noir : Cette poudre fuligineuse provoque une cécité magique temporaire chez tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi, elle ne subit pas les effets. Dans le contraire, la créature est aveuglée et subit une pénalité de -4 à ses jets d'attaque et à sa classe d'armure, ainsi qu'une pénalité de +2 à ses jets d'initiative. La cécité persiste chaque round jusqu'à ce que la victime réussisse un jet de sauvegarde contre les sorts. A cet instant, l'effet est instantanément annulé. Un paquet, ou une sarbacane, doit être utilisé totalement pour chaque application.

Anneaux

Anneau d'affliction : Quand un sort d'*identification* est utilisé sur cet anneau maudit, ce dernier apparaîtra comme étant un *anneau de résistance.* L'anneau fonctionnera en tant que tel jusqu'à ce que le porteur fasse un jet de sauvegarde contre toute école en opposition avec celle représentée par l'anneau. Cette dernière peut être déterminée en utilisant la table suivante.

Jet d8	Ecole représentée
1	Abjuration
2	Altération
3	Conjuration/Convocation
4	Divination inférieure/supérieure
5	Enchantement/Charme
6	Illusion/Fantasme
7	Invocation/Évocation
8	Nécromancie

La première fois qu'un porteur d'un *anneau d'affliction* fait un jet de sauvegarde contre n'importe quelle école en opposition avec l'école de l'anneau, les véritables propriétés de ce dernier sont révélées. Il fait subir à son porteur une pénalité de -2 à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts de l'école ou des écoles opposées à celle de l'anneau. Une fois que ce pouvoir est activé, les effets bénéfiques de l'anneau ne fonctionnent plus. Une fois que la malédiction est





activée, le porteur peut enlever l'anneau uniquement grâce à un sort de *délivrance de la malédiction.*

Anneau d'armure : Un magicien portant cet anneau obtient un bonus supplémentaire de +1 à tout bonus de CA reçu en lançant un sort sur lui-même. Ainsi, un sort d'*armure* accorde au magicien une CA 5 au lieu d'une CA 6, et un sort *bouclier* donne au magicien une CA 1 contre les projectiles lancés à la main au lieu d'une CA 2. Les restrictions qui s'appliquent au sort (par exemple, un sort *armure* n'affecte pas un personnage portant déjà une armure) ne sont en aucun cas altérées par l'utilisation de cet anneau.

Anneau de force morale : Quand il est porté, l'*anneau de force morale* accorde à l'utilisateur un bonus de +4 à un score de caractéristique choisi aléatoirement (lancez 1d12 : 1-6 = Dextérité ; 7-11 Sagesse ; 12 = Constitution) uniquement en ce qui concerne les sorts. Il n'affecte pas les tests de caractéristique ou les autres aspects des scores de caractéristiques, sauf ceux ayant un impact direct sur les capacités en sorts ou assimilables.

Un personnage avec, par exemple, une Constitution naturelle de 14 aura un score augmenté à 18 pendant qu'il porte un tel anneau. Il ne gagne aucun point de vie supplémentaire en le portant, mais son choc métabolique pour la résolution d'un sort de *métamorphose d'autrui* est porté à 99%. Avec un anneau d'augmentation de la Constitution, les bonus s'appliquent même aux sorts *rappel à la vie* et *résurrection.* Tous les effets sont perdus quand le porteur enlève l'anneau.

Anneau de résistance : Cet anneau donne au magicien un bonus au jet de sauvegarde identique au bonus obtenu par un spécialiste dans une école particulière de magie. Cette école de magie est déterminée aléatoirement sur la table ci-dessous en lançant 1d8.

Jet d8	Ecole affectée
1	Abjuration
2	Altération
3	Conjuration/Convocation
4	Divination inférieure/supérieure
5	Enchantement/Charme
6	Illusion/Fantasme
7	Invocation/Évocation
8	Nécromancie

Quand un jet de sauvegarde contre un sort de cette école est nécessaire, le porteur gagne un bonus de +1 à son jet. Quand le porteur lance un sort de cette école, son adversaire subit un ajustement de -1 à tous ses jets de sauvegarde. Cet anneau ne permet pas à un magicien de lancer des sorts d'une école en opposition avec celle de l'anneau.

Ces ajustements sont cumulatifs avec tous les autres, y compris ceux en effet pour la spécialisation.

Anneau des arcanes bureaucratiques : Cet anneau maudit ne peut être différencié d'un *anneau des arcanes,* mais s'en distingue d'une manière significative. Quand un magicien lance n'importe quel sort en portant cet anneau, des feuilles de papier et une plume apparaissent soudainement dans sa main. Les papiers sont des formulaires qui doivent être remplis en trois exemplaires pour expliquer les effets du sort, la raison pour laquelle le magicien le lance, si c'est pour le travail ou pour le plaisir, et ainsi de suite. Ils doivent être complètement remplis avant que les effets du sort ne puissent intervenir. Plus le niveau du sort est élevé, plus les formulaires deviennent compliqués. Remplir les formulaires prend un round par niveau du sort.

Dès que les papiers sont remplis, les formulaires et la plume disparaissent et les effets du sort interviennent de la manière désirée par le lanceur.

L'anneau ne peut être enlevé volontairement. Une *délivrance de la malédiction* ou un sort similaire doit être lancé sur le porteur afin d'enlever l'anneau.

Anneau des métamorphoses élémentaires : Il y a quatre types de ces anneaux, chacun correspondant à l'un des quatre éléments. Quand un de ces anneaux est découvert, son type est déterminé aléatoirement.

Jet d4	Elément
1	Air
2	Terre
3	Feu
4	Eau

Chacun de ces anneaux a le pouvoir de métamorphoser le porteur en un élémental du type approprié. Quand la transformation intervient, l'équipement du sujet est absorbé dans sa nouvelle forme. Le personnage affecté garde ses capacités mentales, mais ne peut lancer de sort.

Les personnages qui ne sont pas accoutumés à la nouvelle forme subissent une pénalité de -2 aux jets d'attaque jusqu'à ce qu'ils réussissent à frapper un adversaire lors de deux rounds de combat consécutifs. Une fois ceci fait, ils sont supposés avoir maîtriser leur nouvelle forme.

Le personnage métamorphosé acquiert la forme et les capacités physiques de l'élémental approprié. Cela comprend la CA (mais le personnage est immunisé aux attaques d'une arme d'un enchantement inférieur à +2), les vitesses de déplacement, et les attaques habituelles (y compris les attaques spéciales). Les points de vie et les jets de sauvegarde sont égaux à ceux de la forme naturelle du personnage.



De plus, le personnage est immunisé aux dégâts provenant de l'exposition à l'élément qu'il est devenu et peut se déplacer et respirer librement à l'intérieur d'une forme naturelle de celui-ci. Ainsi, un personnage métamorphosé en élémental du feu pourrait nager dans une mare de lave non magique sans risque de se blesser, mais le même personnage pourrait subir des dégâts du feu magique, infligés par exemple par le sort *boule de feu*.

L'anneau peut être utilisé une fois par jour pendant 1d4 + 1 tours, période après laquelle le personnage revient à sa forme naturelle. Le porteur peut arrêter la métamorphose à n'importe quel moment. Quand il revient à sa forme naturelle, le porteur récupère 1d12 points de vie.

Si un sort de *dissipation de la magie* est lancé avec réussite sur le sujet à n'importe quel moment de sa métamorphose, il est obligé de reprendre sa forme naturelle et doit réussir un jet de choc métabolique sous peine de mourir. Le porteur revient à sa propre forme quand il est tué ou quand l'effet est dissipé, mais aucun point de vie n'est récupéré dans ce cas là.

Anneau du hasard : Quand un sort d'*identification* est lancé sur cet anneau clérical maudit, il irradie l'aura d'un anneau bénéfique pour déguiser sa véritable nature. Le MD devrait lancer 1d100 pour déterminer le pouvoir de l'anneau.

Jet d100	Pouvoir
01-25	*protection contre le mal*
26-40	*lumière continuelle*
41-60	*bénédiction*
61-70	*soin des blessures légères*
71-80	*apaisement*
81-90	*métal brûlant*
91-100	*guérison de la cécité ou de la surdité*

Un anneau peut être utilisé trois fois par jour avec une capacité de niveau 12. Chaque anneau fonctionne normalement la moitié du temps, accordant le pouvoir indiqué. Mais la malédiction de l'anneau entraîne la manifestation de l'*inverse* de l'effet désiré 50% du temps. Le MD devrait lancer secrètement chaque fois que l'anneau est utilisé pour déterminer si le résultat est ou non l'effet désiré. Ainsi, une personne lançant *lumière continuelle* a 50% de chances d'avoir de la lumière ou de l'obscurité.

Si l'anneau est utilisé pour *guérison de la cécité ou de la surdité*, le résultat inverse est une malédiction spéciale. Comme *cécité* ne peut affecter un personnage aveugle, l'anneau déforme encore plus l'effet du sort en le changeant en *surdité*. Ainsi, un prêtre tentant de lancer *guérison de la cécité* et dont l'anneau indique un résultat inverse pourrait provoquer la surdité de sa victime.

De plus, le prêtre court le risque que ses sorts s'inversent à chaque fois qu'il utilise un sort réversible (même ceux lancés normalement).

L'anneau ne peut être enlevé qu'avec un sort réussi de *dissipation de la magie*.

Bâtonnet

Bâtonnet de distorsion : Cet objet imprévisible est capable d'affecter les opérations de tous les bâtonnets, bâtons et baguettes se trouvant dans un rayon de 6 mètres en un seul round. Le porteur lance 1d20. Sur un résultat de 1 à 15, le *bâtonnet de distorsion* n'influence pas les autres objets. Sur un résultat de 16 à 19, il agit comme une *baguette de négation* et les bâtonnets, bâtons et baguettes à moins de 6 mètres ne fonctionnent pas pendant ce round (mais ne sont affectés autrement). Sur un résultat de 20, le *bâtonnet de distorsion* perturbe complètement le fonctionnement des bâtonnets, bâtons et baguettes. Cette distorsion entraîne un contrecoup dans les effets de ces objets, provoquant les dégâts maximums sur leurs utilisateurs s'ils ont été utilisés durant ce round (p. ex. une *baguette de foudre* tirera un éclair frappant son utilisateur, un *bâtonnet d'annulation* affectera un objet magique choisi aléatoirement sur son propriétaire, et ainsi de suite). Les objets utilisés par le porteur du bâtonnet ne sont pas affectés.

Ce bâtonnet ne peut être rechargé.

Bâton

Bâton des éléments : Ce puissant objet apparaît comme étant un *bâton +2*. Mais, s'il est saisi par un élémentaliste, ses véritables pouvoirs deviennent évidents.

Un *bâton des éléments* est chargé de la force vitale d'un élémental qui est piégé à l'intérieur. Le bâton a un nombre de charges égal au nombre de dés de vie de l'élémental multiplié par deux. Ainsi, un bâton contenant un élémental de 12 DV a 24 charges. Chaque fois que deux charges sont dépensées, l'élémental perd un dé de vie. Quand toutes les charges ont été utilisées, l'élémental meurt et le bâton devient dormant.

Si un bâton dormant est utilisé pour frapper avec réussite un élémental, la créature doit immédiatement tenter un jet de sauvegarde contre les bâtonnets, bâtons et baguettes. Si le jet échoue, l'élémental est absorbé dans le bâton, le rechargeant ainsi. Si le jet est réussi, la créature évite l'effet, mais subit les dégâts normaux infligés par un bâton magique (1d6 + 2).

Il est possible d'absorber un élémental uniquement si le bâton est dormant. Un seul élémental peut être conservé dans le bâton à la fois.



Le bâton dispose des pouvoirs suivants qui ne drainent pas de charges ; chacun peut être utilisé une fois par jour, même si le bâton ne contient pas d'élémental :

- *altération des feux naturels*
- *détection des élémentaux dans un rayon de 30 mètres*
- *or des fous*
- *métamorphose des liquides**
- *mur de brouillard*

Un bâton occupé a les pouvoirs suivants en fonction du type d'élémental piégé. Si un élémental du feu est par exemple contenu dans le bâton, seuls les pouvoirs liés au feu sont disponibles. Chacun nécessite la dépense d'une charge par utilisation.

Air :
- *mur de vent*
- *nuage puant*

Terre :
- *excavation*
- *poigne rocheuse de Maximilian**

Feu :
- *boule de feu*
- *pyrotechnie*

Eau :
- *double aqueux**
- *respiration aquatique*

Les pouvoirs suivants drainent deux charges par utilisation :

Air :
- *brouillard dense*
- *nuage mortel*

Terre :
- *passe-murailles*
- *transformation de la pierre en boue*

Feu :
- *mur de feu*
- *piège de feu*

Eau :
- *bulle d'air*
- *mur de glace*

Les capacités les plus puissantes du bâton drainent quatre charges par utilisation :

Air :
- *bateau-nuage**
- *suffocation**

Terre :
- *fragilité de cristal*
- *transformation de la pierre en chair* (réversible)

Feu :
- *constricteur ardent de Forest**
- *poing enflammé de Malec-Keth**

Eau :
- *flétrissure abominable d'Abi-Dalzim**
- *transmutation de l'eau en poussière*

Les pouvoirs du *bâton des éléments* peuvent être utilisés uniquement par un élémentaliste. Notez que les élémentalistes sont limités dans l'utilisation des sorts et des objets magiques de l'élément qui s'oppose directement à celui dans lequel ils sont spécialisés. Ainsi, un élémentaliste spécialisé dans l'eau ne peut utiliser le bâton s'il contient un élémental du feu.

Utiliser le *bâton des éléments* peut être dangereux. Chaque fois qu'un pouvoir nécessitant au moins une charge est utilisé, il y a 5% de chances que l'élémental piégé explose, détruisant le bâton dans ce processus. Une *dissipation de la magie* lancée avec succès sur le bâton libère automatiquement la créature. Un élémental échappé cherchera certainement à se venger de son tourmenteur.

Les pouvoirs marqués d'un astérisque (*) sont de nouveaux sorts décrits dans ce livre.

Baguettes

Baguette de transmutation des éléments : cette baguette change une quantité d'un élément en une quantité égale d'un autre élément (de l'eau en feu, de la terre en air, etc.). L'élément à affecter doit être à moins de 18 mètres du lanceur, qui pointe simplement la baguette sur lui et énonce le mot de commande. Pour chaque bloc de 1 m3 (ou fraction de bloc) transformé, une charge de la baguette est utilisée.

La transmutation est permanente à moins qu'une *dissipation de la magie* soit lancée avec succès sur l'élément.

Les éléments créés par cette baguette ont des caractéristiques spéciales. Le feu n'a pas besoin de combustible pour brûler. L'eau ne s'évapore jamais. L'air est absolument pur mais, à moins d'être enfermé, il se mélange avec l'atmosphère et est perdu à jamais. L'élément terre peut apparaître sous la forme de d'humus, de sable, d'argile ou de pierre, selon le choix du lanceur. Il n'est pas possible de créer un trésor comme des gemmes ou des métaux précieux avec cette baguette.

Elle n'a aucun effet sur les créatures de n'importe quelle sorte, sauf celles des plans élémentaires. En changeant de telles créatures en leur élément opposé (feu en eau, air en terre, etc.), la créature est totalement anéantie. Ainsi, la transmutation d'un élémental d'eau en feu le désintègre.

Une créature attaquée par la baguette a droit à un jet de sauvegarde contre les bâtonnets, bâtons et baguettes. Si le jet échoue, l'élémental est détruit. Dans le cas contraire, la créature n'est pas anéantie, mais subit 6d6 points de dégâts et garde sa forme véritable.

En attaquant un élémental, le nombre de dés de vie de celui-ci détermine le nombre de charges utilisées : 1 charge pour un élémental à 8 DV, 2 pour un élémental à 12 DV et 3 pour un à 16 DV. Il est impossible d'utiliser cette baguette pour changer un élémental en un autre type d'élémental.

La baguette peut être utilisée une fois par round. Elle peut être rechargée.

Baguette des corridors : Cette baguette permet à l'utilisateur d'ouvrir de brefs corridors à travers le plan élémentaire de la terre et le plan quasi-élémentaire des minéraux. Elle ne fonctionne sur aucun autre plan, bien qu'elle y irradie la magie. Elle




est particulièrement utile sur le plan des minéraux car les voyageurs n'ont plus besoin d'entrer en contact avec les arêtes vives minérales.

Une charge dégage un chemin de 3 m x 3 m x 15 m. Le corridor est achevé en un tour. La baguette n'a aucun effet sur les animaux ou les créatures vivantes. Ainsi, si l'utilisateur dégage un chemin à travers une zone occupée par un élémental de terre, la créature n'est pas blessée mais est avertie que des personnes viennent par un corridor. La baguette peut être rechargée.

Baguette des poches primaires : Cette baguette permet la création d'une poche sphérique dans n'importe quel plan. Les conditions à l'intérieur de la poche sont similaires à l'environnement du Plan Primaire du porteur. La poche contient typiquement le sol, l'air et une température contrôlée. Le tiers inférieur de la sphère est généralement occupé par la terre et l'eau, pendant que sa portion supérieure est habituellement occupée par l'atmosphère.

La surface de la sphère est semi-perméable, permettant aux créatures d'entrer et de sortir de la sphère, mais elle conserve les conditions de base de la poche complètement séparées du plan élémentaire.

Une charge crée une sphère de 3 mètres de diamètre. Si le porteur le souhaite, plusieurs charges peuvent être utilisées pour créer des sphères plus grandes. Ainsi, une sphère de 9 mètres de diamètre pourrait être créée en utilisant 3 charges.

Les conditions à l'intérieur de la sphère sont laissées au choix du porteur, bien qu'elles doivent être similaires à une zone qui existe naturellement sur le Plan Primaire. La poche ne peut contenir des bâtiments ou des objets de taille humaine.

La poche existe pendant 1d6 + 6 heures sur n'importe quel autre plan que le plan du feu. Une poche ne dure que 1d6 heures sur ce dernier. Le porteur peut choisir d'utiliser la baguette avant que la poche ne se dissipe pour étendre la vie d'une poche existante. La poche peut être détruite grâce à l'utilisation d'un sort de *dissipation de la magie*. La baguette n'est pas rechargeable.

Baguettes des objets mal placés : Cette baguette émet une multitude d'orbes dorés qui se ruent sur la créature visée. Les orbes entourent la victime et tournoient sauvagement autour d'elle pendant un round. Pendant ce temps, la victime est plongée dans la confusion et ne peut effectuer d'action.

A la fin du round, les orbes s'évanouissent et la victime est libre d'agir. Elle découvre que tous les objets qu'elle portait ont été déplacés. Certains sont à des endroits gênants, alors que d'autres ont disparu de sa vue. Un combattant peut trouver son anneau magique à l'un de ses orteils, ses pièces d'or dans le fourreau de son épée et son plastron sur sa tête. Plus les possessions de la victime sont nombreuses, plus la situation devient confuse. Le MD est encouragé à être tortueux.

En raison de la position désordonnée des objets, la victime subit plusieurs pénalités. Le déplacement est réduit de moitié. La CA des personnages portant une armure est réduite de 2, car les pièces ne sont pas portées correctement. Les jets d'attaque faits par la victime subissent une pénalité de -2. Ces pénalités sont annulées si la victime consacre 2-5 rounds (1d4 + 1) à réarranger son équipement.

Un personnage ayant besoin d'un objet transporté dans un sac à dos, une bourse, une poche, ou un autre récipient doit passer 2-12 (2d6) rounds à le chercher. Cette pénalité est annulée si 3 tours sont consacrés au déballage et au rangement de tout l'équipement.

Le MD doit définir la localisation des objets à chaque fois qu'un personnage en a besoin ou s'ils gênent le mouvement ou la vision. Quand il décide de la localisation des objets, le MD devrait déterminer immédiatement les effets objectifs d'une vision et d'un mouvement obstrué, comme des bottes tenues à la main ou une cape sur le visage.

Les objets contenus dans un *sac sans fond*, un *havresac de Heward* ou d'autres récipients magiques ne sont pas affectés. Mais, les récipients en eux-mêmes sont sujets à cette relocalisation.

La baguette utilise une charge par attaque. Elle peut être rechargée.

Objets magiques divers

Amulette d'extension : Cette amulette peut être utilisée, quand le lanceur le souhaite, pour augmenter de 50% la durée d'un sort de 1er ou de 2ème niveau et de 25% celle d'un sort de 3ème ou 4ème niveau. Les fractions supérieures à 1/2 sont arrondies à l'entier supérieur (p. ex. une durée d'un round est augmentée à un round et demi puis arrondie à deux). Les fractions inférieures à 1/2 sont arrondies à l'entier inférieur (p. ex. une durée d'un round peut être portée à un round un quart puis est arrondie à un round et ne gagne ainsi aucun bénéfice de l'amulette).

L'amulette n'a pas d'effet sur les sorts à durée instantanée ou permanente. Un maximum de 1d10 + 4 niveaux de sorts peuvent être affectés par l'amulette chaque jour. Chaque amulette a ses propres limites individuelles, déterminées secrètement quand elle est trouvée. Si elles sont dépassées en un jour donné, l'amulette se brise et est détruite de manière permanente.

Amulette d'influence sur les méta-sorts : Cette amulette apparaît comme n'ayant aucune fonction magique (bien qu'elle irradie la magie si elle est soumise à détection) jusqu'à ce qu'elle soit portée par quelqu'un utilisant *dilatation*, *longue portée* ou *exten-*



sion. Quand un tel sort est lancé, l'amulette ajoute 50% à l'effet fonctionnel du sort. Si *extension* est par exemple utilisé pour augmenter la durée d'un sort du 3ème niveau de 50%, le porteur de cette amulette peut ajouter la moitié (50%) à l'effet affecté, portant à 75% l'extension de l'effet.

Amulette de commandement : Ce pendentif ou cette broche donne à un personnage de niveau quelconque la capacité d'attirer des suivants propre à un guerrier du 9ème niveau. L'amulette n'attire pas de suivants supplémentaires si un guerrier possède déjà tous les siens.

Un guerrier gagne normalement ses suivants au 9ème niveau car son nom est si connu qu'il attire la loyauté d'autres guerriers. L'amulette fonctionne quasiment sur le même principe. Quand un étranger rencontre un personnage portant l'amulette, il perçoit ce dernier comme étant un chef promis à la grandeur, quelle que soit sa classe. Tout comme la réputation d'un guerrier du 9ème niveau se répand, celle du personnage portant l'amulette s'accroît. Déterminez les suivants sur la Table 16 du *Manuel des Joueurs*.

Si l'amulette est perdue ou détruite, les suivants perdent immédiatement leur foi en leur chef. Ils partent progressivement ou désertent. Une fois ceci fait, la réputation du personnage est souillée de telle manière qu'il ne puisse jamais bénéficier de nouveau de l'amulette. Un guerrier peut cependant gagner des suivants normalement en atteignant le 9ème niveau.

Amulette de la perpétuelle jeunesse : Cette amulette brille continuellement d'une pale lueur bleue. Le porteur se voit accorder une immunité temporaire aux effets du vieillissement aussi bien naturel que magique. L'amulette vieillit à la place de son porteur. Au fur et à mesure qu'elle vieillit, sa lueur devient progressivement plus faible. Elle peut absorber 5-30 (5d6) années d'âge, à la fin desquelles la lumière s'éteint complètement. Sa magie est annulée et le porteur reprend son vieillissement à son rythme normal.

Amulette de longue portée : Cette amulette augmente, quand le lanceur le désire, la portée des sorts du 1er niveau de 30%, de ceux du 2ème de 20%, et de ceux des 3ème et 4ème de 10%. Les fractions supérieures à 1/2 sont arrondies à l'entier supérieur, les autres à l'entier inférieur.

L'amulette n'affecte que la portée et ne peut altérer la zone d'effet d'un sort. L'amulette ne peut affecter les sorts ayant "toucher" ou "0" comme portée.

1d10 + 4 niveaux de sorts peuvent au maximum être affectés par l'amulette chaque jour. Chaque amulette a sa propre limite individuelle, déterminée secrètement lors de sa découverte.

Amulette de résistance à la magie : Cette puissante amulette donne au porteur un degré de résistance à la magie compris entre 5% et 30%. Ce niveau est déterminé quand l'amulette est trouvée en lançant 1d6 et en multipliant le résultat par 5. A chaque fois que l'amulette est portée et qu'un sort est lancé sur le porteur, ce dernier a droit à un jet de pourcentage pour éviter les pleins effets du sort.

Seules 50% de ces amulettes confèrent une résistance à la magie contre tous les sorts. Les autres offrent une résistance uniquement contre les sorts du 1er au 6ème niveau. De telles amulettes n'ont pas d'effet sur les sorts de niveau supérieur. Le MD devrait déterminer secrètement cette information lors de la découverte de l'amulette.

Arrosoir de Zwann : Inventé par le célèbre botaniste Salerno Zwann, cet arrosoir autrement ordinaire peut être activé quand l'utilisateur le remplit avec 8 litres d'eau et le laisse au repos pendant 30 jours. A la fin de cette période, l'utilisateur peut répandre l'eau de l'arrosoir de Zwann sur un carré de sol labouré de 7,5 mètres de côté au maximum. Les graines plantées ensuite dans ce sol traité croissent normalement mais sont immunisées de manière permanente aux maladies, à la sécheresse (les plantes n'ont plus besoin d'être arrosées de nouveau), aux insectes, au mauvais temps (comme les tempêtes de grêle ou les gelées tardives) et à toutes les autres formes de catastrophes non magiques. Les plantes peuvent être récoltées normalement par l'agriculteur.

L'eau d'un *arrosoir de Zwann* n'a pas d'effet sur des plantes déjà en train de mûrir. Elle ne peut faire revivre les plantes malades, desséchées ou infectées par les insectes.

Le carré de sol conserve son efficacité pendant un an, après quoi il doit être arrosé de nouveau pour que l'effet soit renouvelé.

Bannière de la loi : Cet étendard rouge flamboyant a la capacité magique d'élever le moral des troupes quand il est levé devant une armée loyale. La bannière inspire n'importe quel soldat de l'armée se trouvant à moins de 400 mètres d'elle et pouvant la voir. Les troupes inspirées de cette manière reçoivent un bonus de +2 à leur moral de base comme dans les règles BATTLESYSTEM™. Pour qu'une armée soit considérée comme loyale, il faut que 90% au moins de ses troupes soient d'alignement loyal et 1% au maximum d'alignement chaotique.

Si la bannière tombe, les effets sont perdus immédiatement. Si elle est relevée en moins d'un tour, les effets reviennent. Dans le cas contraire, les troupes inspirée sont remplies de terreur, sentant que la bataille est manifestement en train de tourner à leur désavantage. Elles subissent alors une pénalité de -2




à leur moral pendant la durée de la bataille. L'étendard peut être levé un nombre quelconque de fois mais n'augmentera ou ne diminuera le moral qu'une seule fois par jour.

Bille de distorsion : Cet objet est une petite (1.25 cm de diamètre) sphère en cristal, apparaissant souvent avec de riches nuances bleues ou aiguemarines. Chaque bille se voit associer trois mots-clés.

Le premier mot-clé déclenche la création par la bille d'un espace extradimensionnel assez volumineux pour contenir une seule créature de grande taille. Quand ce mot est prononcé, la créature la plus proche de la bille est instantanément transportée et emprisonnée à l'intérieur de cet espace. Comme dans le sort *réclusion*, l'occupant de cet espace peut voir et entendre les événements dans le monde réel, mais ne peut rien faire pouvant affecter quoi que ce soit à l'extérieur. Le lancement de sorts ou l'utilisation des psioniques sont impossibles en étant à l'intérieur de la prison. Si cette dernière est déjà occupée, le premier mot-clé n'a pas d'effet.

Le deuxième mot de commande libère l'occupant de l'espace extradimensionnel. Il revient immédiatement dans l'espace réel, apparaissant à moins de 90 cm de la bille (où qu'elle soit). Noter que ce mot de libération peut être prononcé et être efficace depuis l'intérieur de la prison. Ainsi, le possesseur de la bille peut utiliser cette dernière comme sanctuaire afin de fuir un danger.

Le troisième mot-clé transforme la bille en piège. Une fois qu'il a été prononcé, la première créature de grande taille à la toucher est immédiatement emprisonnée dans l'espace extradimensionnel. Si la première créature à toucher la bille est d'une taille supérieur à G, la magie ne se déclenche pas ; si une créature de taille G ou moins touche ensuite l'objet, la magie prend effet.

Une fois qu'une créature a été emprisonnée, les autres créatures peuvent toucher la bille sans effet néfaste. Une créature piégée de cette manière ne peut être libérée que par l'utilisation du mot de libération.

Une bille, piégée de cette manière, peut être lancée sur une autre créature dans une tentative de l'emprisonner. Si un jet d'attaque est réussi, la créature cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Un succès indique que la créature ne subit aucun effet. Un échec indique que la créature est piégée dans la bille.

Si une bille est placée dans un espace extradimensionnel (comme à l'intérieur d'un *trou portable*), si elle est *téléportée*, subit un sort de *seuil*, ou transportée par une *pliure dimensionnel* ou toute autre méthode analogue, ou si elle est amenée dans un autre plan de l'existence, tout occupant de l'espace extradimensionnel est immédiatement projeté dans le plan astral.

Bocal de préservation : Cet objet de verrerie magique est capable de contenir jusqu'à 27 dm3 de matière. Le bocal cylindrique est équipé d'un couvercle en verre qui se visse.

Toute matière animale ou végétale placée dans le bocal entre dans une forme d'animation suspendue. Un bouton de rose par exemple ne se fane jamais, un petit animal ne vieillit jamais et n'a pas besoin de nourriture, d'eau ou d'air. Les éléments de sorts placés dans la jarre ne perdent jamais leur puissance.

Bombe à retardement : Une *bombe à retardement* ressemble à un petit sablier sans sable. Pour l'installer, l'utilisateur enlève une des bases du sablier et remplit l'une des extrémités par une quantité de sable de son choix (allant de l'équivalent en sable d'une minute à une heure). Quand le sablier est disposé sur une surface plane de telle manière que le sable commence à s'écouler d'une extrémité à l'autre, la bombe est activée.

Quand tout le sable s'est écoulé vers le fond du sablier, ce dernier explose en une boule de flammes équivalente à un sort *boule de feu* lancé au 5ème niveau, délivrant 5d6 points de dégâts dans un rayon de 6 mètres. Les victimes se trouvant dans la zone et réussissant un jet de sauvegarde contre les sorts ne subissent que la moitié des dégâts.

Si une *bombe à retardement* activée est brisée, retournée, ou autrement perturbée avant sa détonation, sa magie est annulée de manière permanente ; elle ne peut être réactivée. Mais, à partir de cet instant, elle peut être utilisée comme un sablier normal.

Boussole élémentaire : Cet objet aide les voyageurs cherchant les plans élémentaires du Feu, de l'Air, de l'Eau et de la Terre. La boussole, une petite urne taillée dans la pierre et contenant des poches creuses, ne fonctionne que sur le plan éthéré, un plan intérieur ou le Plan Primaire.

Pour faire la fonctionner, un exemple représentatif de la matière du plan recherché doit être placé dans l'urne et le couvercle fermé. Ainsi, pour trouver le plan élémentaire du Feu, un petit feu brûlant doit être placé dans l'urne. Une fois enfermé, le feu brûlera jusqu'à ce que le couvercle soit ouvert (tout comme l'eau ne s'évaporera pas tant que le couvercle reste fermé).

Quand elle est utilisée sur un plan intérieur ou sur le plan éthéré, l'urne brille d'une lumière jaune quand les personnages se dirigent dans la direction d'un portail du plan élémentaire qu'ils cherchent. Sur un plan intérieur, la boussole mène vers la frontière d'un plan quasi- ou para- élémentaire existant entre les plans élémentaires. Dans le plan éthéré, l'urne mène vers le voile éthéré du plan désiré. Il n'y a pas de restrictions de portée sur les plans intérieurs ou sur le plan éthéré.



Sur le Plan Primaire, la boussole luit quand les personnages se dirigent vers des vortex élémentaires de l'élément approprié, pourvu que le vortex soit dans sa portée. Cette dernière est de 180 kilomètres sur le Plan Primaire.

Bouteille à idées : Cet objet prend généralement la forme d'une flasque similaire en apparence à une *bouteille d'efrit.* La bouteille et le bouchon sont généralement gravés de runes complexes. La bouteille peut être utilisée pour stocker et protéger d'importants souvenirs et idées. Elle est souvent utilisée par de puissants personnages comme moyen d'organiser leurs souvenirs (potentiellement encombrés).

Pour utiliser la bouteille, un personnage se concentre sur l'idée ou le souvenir à stocker. Il la débouche ensuite et prononce le mot-clé. L'idée ou le souvenir est alors transféré du cerveau du personnage à la bouteille. Tous les détails de l'idée ou du souvenir sont contenus dans la bouteille. Le lanceur se souvient de la nature général de l'idée (oh c'était ce que je pensais sur la conception d'un engin à vapeur à énergie efritique) mais n'a pas besoin de se soucier d'oublier des détails spécifiques, car ils sont piégés dans la bouteille.

Pour retrouver une idée, un personnage débouche la bouteille et prononce un autre mot-clé. L'idée ou le souvenir est ensuite directement transféré dans le cerveau de l'utilisateur.

Les *bouteilles à idées* sont parfois utilisées pour protéger des informations vitales. Un messager transportant des plans vitaux à travers un territoire ennemi, où il a une chance significative de se faire capturer et ensuite torturer, peut les emmener dans une ou plusieurs bouteilles. Le messager ne connait ni le contenu ni les mots-clés et de ce fait ne peut rien révéler. De la même manière, un espion pourrait obtenir des informations secrètes, les transférer dans une bouteille, puis utiliser un sort *oubli* ou *modification de mémoire* pour chasser cette information de son esprit. Une fois ceci fait, quelles que soient les méthodes utilisées, l'espion est incapable de révéler les informations sensibles.

Les *bouteilles à idées* sont parfois utilisées comme archives mémorielles où les personnages sauvegardent des souvenirs qui s'accumulent dans leurs esprits. (Cela devrait être plus le problème des races à longue durée de vie comme les elfes, car le volume faramineux de souvenirs accumulés sur plusieurs siècles pourrait être écrasant).

Les *bouteilles à idées* fonctionneront (aussi bien en stockage qu'en restitution) avec n'importe quelle créature intelligente.

Quand elles sont découvertes, 75% d'entre elles peuvent contenir uniquement un seul souvenir ou une seule idée. Les 25% restants ont une capacité de 2d4 idées ou souvenirs distincts. Dans ce cas, chaque case dispose d'un mot-clé distinct.

Bracelets entropiques : Ces objets imprévisibles et désorientants ressemblent de prime abord à d'autres bracelets magiques. Leur magie se révèle uniquement quand le personnage les portant utilise une baguette, un bâton ou un bâtonnet. Quand une charge d'un tel objet est utilisée, les bracelets altèrent cette dépense et l'équilibre local des forces magiques d'une manière chaotique. Le drainage d'un bâtonnet, d'un bâton ou d'une baguette s'établit dans une fourchette variant entre 5 et -4 (c'est-à-dire que l'objet peut être rechargé). Le nombre de charges utilisées est de 1d10 - 5 (les résultats négatifs indiquent que les charges sont récupérées). Si un objet se retrouve à moins de zéro en raison d'un drainage, il tombe en poussière immédiatement.

Les objets qui ne sont pas normalement rechargeables peuvent l'être par ce procédé chaotique, à l'exception des *bâtonnets d'absorption.*

Canoë portable : Ce canoë ordinaire recouvert de toile est capable d'accueillir confortablement deux passagers. Il comprend deux pagaies en bois. Il peut être replié en un paquet carré de 15 cm de côté, de 2,5 cm d'épaisseur, et pesant juste un peu moins de 500 grammes. A l'exception des pagaies, le canoë doit être vidé de tous les autres objets avant de pouvoir être plié. Ce dernier processus prend 5 rounds, tandis que l'opération inverse dure 2 rounds.

Catalogue des artefacts d'outreplan de Trimia : Cet objet magique est un grand livre relié entre deux lourdes couvertures de bois qui ne révèlent ni le titre ni la nature de l'ouvrage. En l'ouvrant à la première page, le propriétaire trouve le titre du livre avec une table des matières énumérant les divers plans extérieurs.

En ouvrant le livre à la page désirée, le propriétaire trouve soit une page blanche (25% de chances) soit une description d'un objet magique (75% de chances) qui fournit un moyen de transport vers ce plan particulier. En marge de la description de l'objet se trouve un prix variant entre 1.000 et 20.000 po (1d20 x 1.000). Si la somme appropriée est laissée sur le livre ouvert et qu'un sort d'*évanouissement* est lancé subséquemment sur les pièces, le moyen de transport décrit apparaît à la place de la monnaie. La page devient immédiatement blanche et le catalogue disparaît, téléporté vers un lieu aléatoire du Plan Primaire.

Le moyen de transport peut amener les personnages vers un plan extérieur et peut les ramener à leur point de départ sur le Plan Primaire. Chaque moyen de transport amène une personne ou des personnes sur l'étage supérieur d'un plan extérieur. Le point d'arrivée sur le plan est laissé à l'appréciation du MD et change généralement à chaque fois que l'objet est utilisé.

Chaque véhicule a un mot-clé qui est toujours le nom du plan qui lui est associé. A moins qu'il n'en




soit autrement spécifié, quiconque touchant l'objet ou la personne le tenant est transporté sur l'étage supérieur du plan extérieur nommé.

Chaque véhicule peut être utilisé une fois par jour. Avec chaque utilisation, il y a 5% de chances que l'objet fonctionne mal, envoyant les personnages sur le plan désiré, mais disparaissant ensuite.

Nirvaña : Le véhicule désiré pour le transport vers le plan du Nirvaña est une petite montre gousset, un objet d'une rareté indicible. La montre indique l'heure à la perfection en fonction du cycle annuel du soleil et n'a jamais besoin d'être remontée. Elle est en or massif et est pourvue de deux longues chaînes fines du même métal qui passent à travers un anneau en métal au sommet de la montre.

Arcadie : Le véhicule menant vers l'Arcadie est une sculpture métallique de la taille de la paume représentant des contours de formes géométriques. La plus grande forme est une cage cubique à six faces faite de 12 barres argentées. A l'intérieur du cube se trouve un tétraèdre, fait également de barres argentées. A l'intérieur du tétraèdre, s'inscrit un cercle argenté.

Sept Cieux : Une sphère d'or sans trait distinctif est utilisée pour voyager vers les Sept Cieux. La sphère fait 8 cm de diamètre et n'apparaîtrait comme rien de plus qu'une babiole de valeur s'il n'y avait pas la lumière dorée qu'elle irradie constamment. Cette lumière a les propriétés d'un sort *lumière continuelle.*

Paradis Jumeaux : Cet objet apparaît comme un cube sans trait distinctif argenté mesurant 8 cm d'arête. S'il est examiné avec attention, quatre petits boutons quasiment invisibles se révèleront. S'ils sont pressés dans le bon ordre, le cube se divise en deux. (L'ordre correct peut être déterminé par l'utilisation de *connaissance des légendes* ou de sorts similaires). L'objet téléporte sur les Paradis Jumeaux quand une moitié du cube est tenue dans chaque main et que le mot-clé est prononcé. Les voyageurs arrivent sur Dothion, considéré comme le plan le plus élevé. Les deux moitiés du cube doivent être réassemblées avant de pouvoir être réutilisées pour une téléportation.

Champs-Elysées : L'objet utilisé pour atteindre ce plan est un coraque robuste, un véhicule primitif fait d'un cuir épais tendu sur une structure de bois et de joncs. Cet objet fonctionne comme un bateau normal, avec une navigabilité de 95%. Si une personne quelconque touche le mât du bateau et prononce le mot Elysée, le bateau, les passagers, l'équipage et la cargaison sont transportés sur la rivière Océan dans le plan d'Amoria.

Grands Terrains de Chasse Heureuse : L'objet utilisé pour arriver dans les Grands Terrains de Chasse Heureuse est une feuille sculptée d'or. Elle fait environ 5 cm de long et est finement ouvragée.

Olympe : Le véhicule utilisé pour atteindre l'Olympe est un chariot en argent. Ce dernier peut accueillir confortablement quatre passagers et leur équipement. Un équipage de quatre chevaux doit être attaché au chariot ; quand ce dernier est en mouvement et que le mot-clé est prononcé, les chevaux, le chariot, les passagers et l'équipement sont transportés sur l'Olympe. Le chariot arrive sur le plan en mouvement.

Gladsheim : L'objet utilisé pour atteindre le Gladsheim est un prisme d'approximativement 8 cm de longueur. Pour fonctionner, le prisme doit être utilisé en extérieur pour créer un arc-en-ciel sur le sol. Quand le mot-clé est prononcé, l'arc-en-ciel croît sur le sol et s'élève dans le ciel. L'arc-en-ciel dure 1 tour. Quiconque marchant sur lui est entraîné sur le chemin coloré puis dans le plan d'Asgard.

Limbes : Les Limbes sont atteintes par l'utilisation d'un miroir magique. Quand une personne se tient devant lui, elle voit sa propre image se refléter normalement. Mais, le monde qui se reflète derrière elle est le plus pur chaos — les briques du mur derrière elle flottent dans les airs, des flammes rampent sur le sol, des morceaux d'argent et d'or se brisent et errent sans but. Si le mot-clé est prononcé alors qu'un personnage regarde dans le miroir, il est transporté dans n'importe quel plan des Limbes. Le miroir ne voyage pas vers les Limbes. Un autre moyen doit être trouvé pour revenir sur le Plan Primaire.

Pandémonium : Cet objet est une jarre perpétuellement remplie de poix noire. Quand cette poix est étalée sur un mur en pierre et que le mot-clé est prononcé, un portail se forme dans le mur, menant à une caverne dans Pandesmos. La poix s'évapore après 5 rounds et réapparaît magiquement dans la jarre.

Abysses : Pazunia, l'étage supérieur des Abysses, peut être atteint par l'utilisation d'une pièce circulaire de tissu noir qui ressemble à un *trou portable.* La pièce de tissu fait 90 cm de diamètre et peut être pliée pour rentrer dans une poche. Quand elle est déployée sur le sol et que le mot-clé est prononcé, elle devient un puits qui mène au plan. Cet effet dure 1 tour, puis la pièce de tissu revient à son état normal. Elle ne suit pas les voyageurs dans les Abysses.

Tartare : Ce véhicule est un collier de lourdes perles rouges. Un personnage le portant et prononçant le mot-clé sera transporté (avec quiconque le touchant) sur Othrys, l'étage supérieur du Tartare.

Hadès : L'objet utilisé pour atteindre l'Hadès est une barque en fer. Quand n'importe quel personnage sur le bateau prononce le mot-clé , la barque et tous ses passagers sont transportés sur la rivière Styx dans Oinos, l'étage supérieur de l'Hadès.

Géhenne : Les personnages qui souhaitent voyager vers ce plan doivent se rassembler dans une petite salle fermée avec une urne magique en argent et en bronze. Une flamme doit être allumée à l'intérieur de l'urne en utilisant des matériaux qui provoquent une forte émission de fumée. Quand la pièce est tellement remplie de fumée que respirer en devient im-



possible, le mot-clé peut être prononcé. Il transporte quiconque et quoi que ce soit se trouvant dans la pièce, y compris l'urne, sur Khala, l'étage supérieur de la Géhenne.

Neuf Enfers : Les Neufs Enfers peuvent être atteints en utilisant des morceaux spéciaux de charbon rouge sang. Quand un de ces charbons est allumé ou lancé dans une flamme, une boule de feu en jaillit. Elle ne provoque aucun dégât, mais transporte tous les objets et créatures se trouvant à moins de 6 mètres sur Avernus. Aucun mot-clé n'est requis pour que l'effet intervienne.

Achéron : Le véhicule utilisé pour atteindre l'Achéron est un cube de 5 cm d'arète en onyx noir. Le cube apparaît toujours comme un puzzle dans un sac noir. Ce puzzle est fait de 43 petites pièces, qui doivent être assemblées pour former le cube. Quand il est achevé, le mot-clé doit être prononcé.

La résolution du puzzle exige un test d'Intelligence fait sous la moitié du score de la créature dans cette caractéristique. Chaque tentative de faire le puzzle prend 1d6 tours. Une fois que le cube a été utilisé pour une téléportation, il tombe en morceaux. Les pièces réapparaissent toutes dans le sac, où qu'il soit. Pour réutiliser l'objet, les pièces doivent être réassemblées.

Chambre de désintégration : Ces objets terrifiants varient en taille d'une boîte de 30 cm x 30 cm x 30 cm à une salle de 3 m x 3 m x 3 m. Ils sont toujours faits en fer, avec des murs intérieurs recouverts de miroirs. Ils sont utilisés pour faire disparaître la matière, comme le sort de niveau 6 *désintégration.*

La quantité de matière à affecter est limitée uniquement par la taille de la chambre. Chaque utilisation draine une charge à l'objet. Les *chambres de désintégration* ont généralement 81-100 charges (1d20 + 80) et peuvent être rechargées.

La matière à détruire doit être placée à l'intérieur de la chambre, la porte fermée et le bouton d'activation relâché. L'intérieur de la chambre et son contenu condamné commencent alors à briller d'une blafarde lumière verte, puis la matière disparaît, ne laissant qu'une fine poussière. Les créatures et les objets qui réussissent leur jet de sauvegarde contre les sorts ne sont pas affectés, mais doivent faire une nouvelle tentative de jet à chaque réactivation de la chambre.

La taille de n'importe quelle chambre donnée peut être déterminée sur la table suivante.

Jet d6	Taille
1	cube de 30 cm d'arète
2	boîte de 60 cm x 60 cm x 90 cm
3	boîte de 90 cm x 90 cm x 180 cm
4	boîte de 90 cm x 150 cm x 180 cm
5	boîte de 150 cm x 150 cm x 300 cm
6	boîte de 3 m d'arète

Les versions de taille importante de cet objet sont le plus souvent installées de manière permanente, et ne peuvent être emportées comme partie d'un trésor, à moins que des précautions soient prises pour transporter une petite pièce ou une cabane.

Chambre de téléportation : Ces objets sont utilisés pour téléporter la matière (comme le sort de niveau 5) et varient en taille, de la boîte de 30 cm x 30 cm x 30 cm à une pièce de 3m x 3 m x 3 m. Elles sont généralement faites en bois décoré, mais peuvent être fabriquées en pierre ou en métal. Dans tous les cas, les parois intérieures sont toujours recouvertes de miroirs comme les *chambres de désintégration.* Une petite sphère verte est attachée à l'extérieur de la chambre à proximité de la porte, tandis qu'une autre sphère est positionnée sur une des parois intérieures.

Pour activer l'objet, une créature doit toucher une des sphères en se concentrant sur l'image mentale de la destination. Les chances d'erreur sont exactement les mêmes que celles décrites dans le *Manuel des Joueurs* pour le lancement du sort *téléportation* de niveau 5 avec une exception. Si le contenu de la chambre est envoyé vers une autre *chambre de téléportation*, les chances d'erreur sont de 0%.

Le nombre de gens ou d'objets pouvant être transporté n'est limité que par la taille de la chambre. La taille de toute chambre donnée peut être déterminée sur la table ci-dessous.

Jet d6	Taille
1	cube de 30 cm d'arète
2	boîte de 60 cm x 60 cm x 90 cm
3	boîte de 90 cm x 90 cm x 180 cm
4	boîte de 90 cm x 150 cm x 180 cm
5	boîte de 150 cm x 150 cm x 300 cm
6	boîte de 3 m d'arète

Tous les voyageurs et matériaux dans la chambre arrivent à la même destination, déterminée par la personne activant l'objet. La distance n'est pas un facteur, mais le voyage interplanaire est impossible par le biais de cette machine magique. Chaque utilisation draine une charge de l'objet. Les *chambres de téléportation* ont généralement 81-100 charges (1d20 + 80) et peuvent être rechargées.

Chandelle propitiatoire : Cette chandelle améliore les attaques contre un ennemi particulier à l'intérieur d'une zone définie. L'utilisateur l'allume pendant qu'il énonce avec exactitude le nom d'un ennemi unique. Si ce nom exact n'est pas connu, l'utilisateur doit identifier avec précision l'ennemi ; dire "le combattant maléfique" n'est pas assez précis, mais énoncer "le combattant maléfique qui dirige le village de Beaupré et qui porte un bouclier doré" est suffisant.





Tous les personnages restant à moins de 15 mètres de la chandelle allumée reçoivent un bonus de +2 à tous les jets d'attaque faits contre l'ennemi spécifié, que ce dernier soit à moins de 15 mètres ou non de la chandelle. Les personnages s'aventurant à l'extérieur de la zone perdent ce bonus. Quand l'ennemi spécifié est à l'intérieur de la zone, il subit une pénalité de -1 à tous ses jets d'attaque.

Il ne peut y avoir de surface faisant obstacle, comme des murs ou des portes, entre la chandelle et les personnages qu'elle affecte. L'ennemi spécifié n'a pas droit à un jet de sauvegarde pour résister aux effets de la chandelle.

La chandelle brûle pendant une heure. Si elle est déplacée après avoir été allumée, sa magie est annulée immédiatement et de manière permanente. De la même manière, si sa flamme est éteinte, sa magie cesse immédiatement. Toute force magique ou naturelle capable d'éteindre une flamme normale, comme un sort *rafale* ou une éclaboussure d'eau, peut éteindre une chandelle.

Une *chandelle propitiatoire* ne peut être allumée et utilisée qu'une seule fois.

Chariot de souris : Un *chariot de souris* ressemble à un chariot en bois miniature avec deux roues en bois et un minuscule harnais en cuir. Quand une souris normale est attachée au harnais, le chariot s'agrandit pour atteindre une taille normale (environ 4,5 mètres carrés). La souris garde sa taille normale, mais devient enchantée, acquérant la capacité de tirer le chariot avec 125 kg de cargaison à une vitesse de déplacement de 12.

Tant que la souris reste dans le harnais, elle est obligée d'obéir à tous les ordres oraux de la personne qui l'y a mise. Elle avancera, s'arrêtera, tournera et obéira à tous les ordres similaires ; elle n'attaquera pas et n'entreprendra aucune action qu'une souris est incapable normalement de faire. Aucune autre créature attachée au *chariot de souris* n'activera les propriétés magiques de l'objet. Un personnage ou une autre créature métamorphosée ou autrement transformée en une souris peut activer la magie du chariot.

Chaudron aérien de Mordom : Le *chaudron aérien de Mordom* est un récipient rond d'environ 60 cm de diamètre pesant 30 kg. Il y a deux poignées de part et d'autre du récipient. Un compartiment est ménagé comme une petite étagère sous le chaudron. Il peut être rempli de bois ou de charbon pour chauffer le chaudron.

Bien que l'objet soit lourd et encombrant, il n'est pas pour autant dépourvu de valeur pour des personnages prévoyant une expédition dans un plan avec peu ou pas du tout d'air. Le chaudron opère comme un générateur d'air. Pour le faire fonctionner, il faut le remplir d'eau et allumer un feu dans le compartiment. Quand l'eau boue, de la vapeur est libérée. L'air de la vapeur crée une bulle d'atmosphère respirable de 3 mètres de rayon centrée autour du chaudron.

L'eau ne doit pas déborder du chaudron et le feu doit être entretenu. Tant que ces conditions sont remplies, le chaudron fournit continuellement de l'air.

L'air produit est à la même température que celle de l'environnement. L'objet a besoin au minimum de 4 litres d'eau par heure.

Coffret plat : Exemple pratique d'hypergéométrie et d'hypermathématique, le coffret plat apparaît comme étant une boîte en bois d'environ 90 cm de long, 60 cm de large et 5 cm d'épaisseur. Il pèse 4 kg. Le dessus de la boîte est un couvercle monté sur charnières.

Quand ce dernier est ouvert, l'intérieur de la boîte est rempli d'une obscurité impénétrable. Cette obscurité ne peut être dissipée par aucune forme de magie ; c'est une caractéristique de la topographie hypergéométrique de la boîte.

Bien qu'il apparaisse de l'extérieur comme ne faisant que 5 cm d'épaisseur, son volume intérieur est en fait celui d'une boîte d'un mètre quatre vingt de profondeur (ainsi, il a un volume de presque 1 m3). Le poids maximal pouvant être placé dans le *coffret plat* est de 250 kg. Quel que soit le volume contenu par le coffret, il ne pèse toujours que 4 kg.

Comme le coffret est complètement sombre, la seule manière de retrouver un objet en particulier est d'y chercher à tâtons. Trouver un objet de cette manière prend 1d4 rounds.

Il y a un danger significatif associé au *coffret plat*. S'il est emmené dans un espace extradimensionnel (comme à l'intérieur d'un *trou portable*), s'il est téléporté, soumis à un sort de *seuil* ou transporté par une *pliure dimensionnel* ou par toute autre méthode analogue, ou s'il subit 15 points de dégâts, le coffret explose violemment. Cette explosion détruit tout le contenu de la boîte et inflige 4d10 points de dégâts à toute créature se trouvant à moins de 6 mètres (jet de sauvegarde contre les sorts pour réduire les dégâts de moitié).

Collier d'augmentation de la mémoire : Le porteur de ce collier en airain reçoit les deux bénéfices suivants :

- Il est immunisé à toutes les pertes de mémoire ayant des causes aussi bien naturelles que magiques (comme un sort *oubli*). Le collier n'a aucun effet sur la mémorisation des sorts d'un magicien.
- Il se souvient avec une absolue clarté de toute vision ou conversation qu'il a connue ou de n'importe quel livre qu'il a lu au cours des sept derniers jours. Le porteur ne se rappelle des souvenirs antérieurs à ces sept jours qu'avec une clarté normale. Le collier affecte seulement les événements intervenus quand il était porté par l'utilisateur.



Identificateur de Nefradina : Cet objet hautement estimé est un kit de tests utilisé pour identifier les potions, les poudres et les autres substances alchimiques. Il consiste en une boîte en bois (mesurant typiquement 30 cm x 30 cm x 90 cm) contenant un assortiment de fioles, flasques et des gobelets dans de petits compartiments rembourrés. Il y a également dans la boîte une copie d'un texte nommé le *Codex de Nefradina.* Ce livre donne des instructions au propriétaire sur la manière d'utiliser le kit de tests.

Quand le propriétaire souhaite identifier une potion, une poudre, une huile, un parfum ou un objet magique liquide ou pulvérisé similaire, il observe les caractéristiques de la substance (odeur, couleur, consistance, et ainsi de suite) et consulte le codex. Il suit ensuite les directives données pour créer un mélange test en combinant un certain nombre d'ingrédients trouvés dans le kit. Il ajoute ensuite une goutte de ce mélange dans la substance qu'il souhaite identifier. Les effets résultants (changement de couleur, étincelles, fumée, odeurs bizarres, petites explosions, et ainsi de suite) sont comparés aux descriptions du codex, et la substance est identifiée par un processus d'élimination.

Le MD lance secrètement 1d100 pour déterminer le résultat :

01-20 : Le kit de tests manque d'un élément chimique vital et ne pourra jamais identifier cette substance en particulier.

21-50 : L'utilisateur arrive à une fausse conclusion et croit que la substance est quelque chose qu'elle n'est pas.

51-100 : L'utilisateur arrive à identifier avec succès la substance.

Le MD devrait modifier le jet de +2% par niveau d'expérience du personnage utilisant le kit.

Le temps nécessaire pour effectuer un seul test est de 1d4 + 1 tours. Un kit typique peut être utilisé 1d10 + 40 fois avant de devenir sans utilité.

Collyre de longue vision : Ces collyres permettent à un personnage qui en met une goutte dans chacun de ses yeux de voir aussi bien qu'il le ferait en plein jour sur le Plan Primaire. Le collyre approprié sert également de protection contre la cécité sur les plans où une protection est nécessaire. Plusieurs types de collyres existent pour les différents plans élémentaires, quasi-élémentaires et para-élémentaires. Les collyres n'ont pas d'effet sur la cécité magique ou normale.

Ils se trouvent dans de petits récipients faits de métaux précieux. Un récipient contient 4d12 gouttes. Une seule goutte dans chaque œil accorde la propriété magique pendant une journée. Une goutte doit être placée dans tout œil utilisable pour que la magie fonctionne.

Différents collyres existent pour chaque plan où un produit de ce genre est nécessaire, et chacun a une apparence et une texture distinctes. La table suivante donne les plans qui limitent la vision ainsi que la texture et la couleur de chaque collyre correspondant. Les collyres ne fonctionnent que sur le plan approprié.

Plan	Couleur	Texture
Eau	Bleu	Lisse
Terre	Noir	Granuleuse, épaisse
Positif	Blanc	Liquide opaque
Négatif	Transparent	Liquide
Fumée	Cendré	Liquide
Glace	Blanc-bleuté	Épaisse
Boue	Gris	Rugueuse
Magma	Cuivré	Épaisse
Vapeur	Gris	Liquide
Sel	Blanc	Granuleuse
Radiance	Doré	Lisse
Cendre	Gris	Granuleuse
Minéraux	Argenté	Granuleuse
Poussière	Noir	Desséchée

Contrats de Nephtas : Ces contrats magiques sont écrits à l'encre noire sur un vélin brun or. Ils se trouvent généralement dans des tubes en ivoire, chacun de ces derniers contenant 1d6 contrats. Ils sont vierges et peuvent être remplis par l'utilisateur. Ils irradieront de la magie s'ils sont soumis à détection, mais ne manifesteront aucun signe de leur nature spéciale.

Un *contrat de Nephtas* place automatiquement un enchantement sur toute personne le signant afin d'assurer que les deux parties tiendront leurs engagements. Quiconque ayant signé un *contrat de Nephtas* et le rompant, devient sourd, aveugle et muet. Les effets de la punition durent tant qu'ils ne sont pas annulés par une *délivrance des malédictions.*

Une personne qui est sourde et aveugle subit une pénalité de -8 à ses jets d'attaque et ses adversaires un bonus de +8 à leurs jets de même nature. Il perd tous ses bonus de Dextérité et subit une pénalité de -2 à ses jets de sauvegarde contre les sorts, la pétrification/métamorphose, et les bâtonnets, bâtons et baguettes.

Un contrat implique que les deux parties tombent d'accord sur un ensemble de clauses. Les clauses sont généralement très spécifiques, mais si elles ne le sont pas, elles peuvent être perverties de la même manière qu'un sort de *souhait* peut être mal interprété. Si un groupe d'aventuriers signe un contrat avec un roi stipulant qu'ils tueront un dragon dans les collines du nord avant la veille de la nouvelle lune, le fait de tuer n'importe quel dragon suffira à remplir le contrat bien que le roi puisse avoir en tête un dragon spécifique. Si le roi accepte dans le contrat de payer les aventuriers après l'achèvement de la tâche, il ferait mieux d'avoir l'argent au retour du groupe.



Les contrats signés par des personnes sous l'influence d'un sort de *charme* ou similaire sont nuls et non avenus. Un contrat falsifié est également irrecevable. Si n'importe quelle personne ayant signé un contrat meurt avant son exécution, son obligation cesse. Notez cependant que si un groupe d'aventuriers signe un contrat et que l'un de leurs membres meurt, les survivants sont toujours liés par leur convention.

Une date limite pour les obligations des deux parties doit être énoncée dans le contrat afin qu'il puisse prendre effet.

Corne de Bravoure : Cette corne dorée est indiscernable de n'importe quelle autre corne magique jusqu'à ce qu'elle soit sonnée. Quand cela est fait, chaque unité l'entendant et qui est alliée ou loyale au personnage l'utilisant obtient les bénéfices suivants. Tout d'abord, elle obtient un bonus de +2 à son moral pendant 1d4 tours BATTLESYSTEM™. Ensuite, toute unité amie débandée l'entendant fait immédiatement un test de ralliement avec un bonus de 2 à son moral (pour ce test seulement). Ce test est fait quand la corne est sonnée — pendant la phase de magie — plutôt que dans la phase de ralliement. Si ce test supplémentaire est raté, l'unité a droit à un second test normal pendant la phase de ralliement.

Les unités ennemies entendant la corne sont également affectées : elles subissent une pénalité de -1 à leur moral pendant 1d2 tours BATTLESYSTEM™.

Dans des conditions normales, le son de la corne peut être entendu à une portée de 24". Dans des conditions inhabituelles, comme une tempête faisant rage, cette portée peut diminuer, mais la corne peut *toujours* être entendue à une protée de 9" (à moins que le personnage soufflant dans la corne soit dans une zone de *silence* magique, bien sûr).

La *corne de bravoure* ne peut être sonnée qu'une seule fois par tour BATTLESYSTEM™, et pas plus de 3 fois par période de 12 heures. Si elle est sonnée une quatrième fois dans le cadre de cette période, elle devient totalement non magique pendant 1d6 jours, et les effets persistants des sonneries précédentes cessent immédiatement. Les effets d'utilisations multiples ne sont pas cumulatifs (des effets instantanés comme le test automatique de ralliement pour les unités amies interviennent à chaque fois que la corne est sonnée).

Creuset de fusion : Un creuset est un petit bol, en général en terre cuite ou en porcelaine, utilisé pour chauffer des substances à des températures extrêmes. Le bol est habituellement placé dans un fourneau. Mais, le *creuset de fusion* n'exige pas de fourneau. Il fond tout métal placé en lui, quand le mot-clé est prononcé. Il faut un tour pour amener le creuset à une température suffisante pour permettre la fusion des métaux qui y sont placés. Il n'a pas d'effet sur les substances autres que les métaux.

Un *creuset de fusion* moyen peut contenir 27 dm3 de matière. Notez que les objets magiques ont droit à un jet de sauvegarde contre le feu magique pour éviter la destruction. Les *creusets de fusion* se trouvent le plus souvent (quand on les trouve) dans les laboratoires des magiciens, en particulier chez les enchanteurs spécialisés dans la construction d'objets magiques.

Dès qu'un *creuset de fusion* est utilisé, il y a 5% de chances qu'un incident intervienne entraînant une explosion, qui inflige 3d10 points de dégâts à toutes les créatures à moins de 3 mètres. Un jet de sauvegarde contre les bâtons, bâtonnets et baguettes est autorisé, un succès réduisant de moitié les dégâts. Le creuset a droit à jet de sauvegarde contre la désintégration. S'il échoue, il est détruit ; dans le cas contraire, il est intact et peut être réutilisé.

La moitié des creusets restent chauds pendant trois tours. Les autres restent chauds jusqu'à ce que le mot-clé soit prononcé pour annuler la chaleur.

Fibule d'engourdissement des nombres : Cette broche en argent ou en or (15% sont incrustées de joyaux) est utilisée pour fermer une cape. Elle embrume magiquement l'esprit de quiconque conversant avec le porteur de la broche. Mais la confusion ne s'applique qu'aux nombres.

La broche doit être totalement visible pour avoir un effet quelconque. Quiconque conversant avec quelqu'un portant la broche a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter les effets.

Si le jet échoue, la victime tombe sous l'enchantement spécial de la fibule. Elle oublie la valeur relative des nombres. Elle ne peut se rappeler si cinq est supérieur à trois ou si les dizaines sont plus petites que les centaines. De plus, elle ne reconnait pas son incapacité à se rappeler la valeur des nombres. Pendant qu'elle est sous cette influence, la victime pense que les nombres sont tous à peu près les mêmes. Elle acceptera toute assertion concernant les nombres ainsi que tout contrat monétaire lui étant proposé.

La victime se rappelle les valeurs relatives des pièces (que les pièces d'or valent plus que les pièces d'argent), mais pas de leurs taux de change exacts. Ainsi, la victime est incapable de se rappeler si une pièce d'or vaut deux pièces d'argent ou cent.

L'enchantement dure le temps de la présence du porteur et 2d6 rounds ensuite. Une fois que l'effet s'est dissipé, la victime regagne sa compréhension normale des nombres. De plus, elle se rappelle exactement ce qu'elle a dit et fait pendant qu'elle était sous l'influence de la broche, bien qu'elle ne soit pas consciente de la cause.



Forge de protection des métaux : La première de ces lourdes forges (500 kg) fut créée il y a un nombre inconnu de siècles. En raison des propriétés magiques spécifiques impliquées, on suppose qu'un magicien assisté par un certain nombre de nains (tous étant intéressés par la recherche sur les plans) construisit cet objet. Bien que le secret de la construction se soit répandu depuis, la forge est un objet magique extrêmement rare.

La forge est un foyer fait de roches enchantées liées par un réseau de barres d'acier. Quand une armure ou une arme en métal est placée dans le foyer et chauffée à blanc, elle devient immunisée aux effets de la chaleur sur les plans intérieurs. Tous les objets magiques affectés de cette manière ne subissent plus aucun effet néfaste de la chaleur de n'importe quel plan intérieur, mais subit normalement ceux de la chaleur du Plan Primaire.

L'effet de la protection magique dure de 12 à 30 jours (2d10 + 10). Une armure ou une arme magique placée dans la forge acquiert la protection contre la chaleur mais perd temporairement ses autres propriétés magiques. Ainsi, une *épée +2* placée dans la forge ne fondra pas sur le plan élémentaire du feu, mais cessera de fonctionner comme une *épée +2* jusqu'à ce que l'enchantement cesse. Une arme disposant d'un ego le conserve, mais perd toutes ses autres propriétés magiques.

Fourrure chauffante : Ces grandes fourrures blanches (1,5 m par 2,4 m) sont soit-disant prises sur les peaux de créatures du plan para-élémentaire de la glace. Une personne portant ce genre de fourrure ressent toujours le froid dans un environnement froid (comme sur le plan para-élémentaire de la glace) mais ne subit aucun effet de cette exposition.

Toute personne drapée dans cette fourrure est immunisée aux effets du froid naturel, y compris ceux des environnements des plans intérieurs. Elle subit la moitié des dégâts des attaques basées sur le froid. Le porteur n'a pas besoin d'être recouvert entièrement par la fourrure pour recevoir cette protection enchantée ; elle doit simplement être drapée sur lui comme une cape. Si elle est coupée en plusieurs morceaux, elle perd ses propriétés magiques.

Si la fourrure est porté sous un temps tempéré ou chaud, elle affecte le porteur comme n'importe quelle autre grande fourrure le ferait.

Gants de liberté de Reglar : Ces gants apparaissent comme étant des gants de combat épais en cuir. Des perles argentées sont disposées le long de la couture.

Un personnage sous l'influence d'un sort de *charme* ou d'un enchantement similaire peut en être libéré en serrant les mains du porteur de ces gants. Cet objet libère seulement les personnages enchantés contre leur volonté. Ceux qui se sont soumis volontairement au charme (comme une *croisade*) ne sont pas affectés. L'ancienne victime garde tous les souvenirs de son enchantement.

Les gants ne protègent ni ne libèrent leur porteur de tels sorts.

Gemme de revanche : Le porteur de cette gemme gagne une protection spéciale contre les sorts de type Évocation lancés contre lui. Le propriétaire de la gemme obtient un bonus de +4 à tous ses jets de sauvegarde contre ce genre de sort et acquiert également un jet de sauvegarde de base de 18 (mais sans le bonus de +4) contre tout sort de ce type n'autorisant pas normalement un jet de sauvegarde (comme une *tempête de glace*). Tous les ajustements standards (*anneau de protection*, Dextérité, etc.) s'appliquent.

De plus, si le jet de sauvegarde est réussi, le sort en question est transformé en *projectiles magiques*. Le nombre de projectiles est égal à la moitié du niveau du sort annulé, arrondi à l'entier supérieur. Les *projectiles magiques* filent ensuite vers la personne ou la créature qui a lancé le sort. La portée maximale de ce tir est de 160 mètres.

Les effets similaires aux sorts créés par des objets magiques ne sont pas affectés par la *gemme de vengeance* (ainsi une *baguette de projectiles magiques* fonctionnera normalement contre quelqu'un utilisant cette gemme).

Un individu portant une *gemme de revanche* et soumis à l'attaque d'un sort de zone (*boule de feu*, *tempête de glace*, etc.) obtient les avantages décrits cidessus. Les autres personnes dans la zone d'effet subissent tous les effets normalement. Même si le propriétaire de la gemme réussit son jet de sauvegarde, l'effet de zone n'est pas transformé en *projectiles magiques* comme cela a été décrit précédemment.

Globe de purification : Ces sphères enchantées en verre de 15 cm de diamètre contiennent l'essence tourbillonnante gris bleu d'un sort *nuage de purification*. Quand un globe est brisé, le nuage se répand, agissant exactement comme si le sort avait été lancé par un prêtre de niveau 12. Ces objets sont souvent donnés aux équipes de nettoyage d'une ville, qui descendent dans les rues et les égouts aux premières heures de la matinée.

Globe de sérénité : Ces orbes en verre ressemblent de très près à des *boules de cristal*. Mais, un *globe de sérénité* émet un son continu et inaudible qui affecte toutes les créatures vivantes à moins de 15 mètres qui échouent à leur jet de sauvegarde contre les sorts. Pendant qu'elles sont dans la zone d'effet, les créatures affectées ressentent la sérénité et le contrôle d'eux-même les plus extrêmes. Des émotions fortes comme la joie, l'amour et la haine sont totalement maîtrisées.

Les créatures affectées par le globe obtiennent un bonus de +3 à leur jet de sauvegarde pour résister aux sorts et aux attaques spéciales qui affectent les émotions (comme *charme*, *terreur* ou *émotion*). Dans le même temps, elles subissent -2 à tous leurs jets d'Intelligence, l'étincelle de l'intuition étant également réprimée.

Le globe affecte également le moral, élevant les esprits chez les uns et étouffant les feux du fanatisme chez les autres. Toutes les créatures affectées ont un moral de 10, quel que soit leur entraînement ou leur talent. Si un test de moral est demandé et qu'il est raté, les créatures affectées ne se débandent pas et ne fuient pas, mais restent en place, n'entreprenant aucune action avant d'avoir été ralliées.

Les *globes de sérénité* sont mieux adaptés aux communautés loyales où les démonstrations ouvertes d'émotions sont désapprouvées. Bien que le crime et la violence seront grandement être réduits dans ces communautés, les citoyens manqueront également d'esprit. Les gens s'adonneront à leur routine quotidienne comme des automates sans émotion.

Griffe de drainage : Cet objet particulier prend généralement la forme d'une main ou d'une griffe miniature en argent. Une tentative d'identification suggèrera que c'est un objet capable de lancer le sort de magicien de niveau 2, *main spectrale*, trois fois par jour. La griffe peut effectivement le faire, mais il ne s'agit que de son pouvoir secondaire.

Son but réel est de voler des sortilèges aux autres lanceurs de sorts. Si la victime du sort *main spectrale* est un magicien, elle doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts. Un échec entraîne le drainage d'un sort choisi aléatoirement dans sa mémoire et le transfert de son énergie au propriétaire de la griffe. Ce dernier peut ensuite utiliser l'énergie magique pour donner du pouvoir à l'un de ses propres sorts mémorisés, pourvu qu'il soit au plus du même niveau. Un tel sort peut être lancé sans être balayé de l'esprit du magicien possédant la griffe.

La *griffe de drainage* ne stocke pas l'énergie magique d'une quelconque manière ; soit le propriétaire de la griffe utilise l'énergie pour donner du pouvoir à un sort au round suivant, soit l'énergie se dissipe et est perdue.

Lentille de lecture rapide : En regardant à travers cette lentille, l'utilisateur peut lire n'importe quel livre, document ou autre écrit trois fois plus rapidement qu'à l'accoutumée avec une compréhension totale. Quand elle est utilisée avec *lecture de la magie*, la lentille permet à l'utilisateur de sonder rapidement des parchemins et des tomes magiques afin d'apprendre leur contenu, mais elle n'a pas d'effet sur le temps nécessaire au lancement des sorts. La lentille ne déchiffre pas les codes, n'améliore pas la compréhension des écritures illisibles et ne permet pas la lecture de la magie sans les sorts appropriés.

Liquide de route : Quand il est répandu sur de l'eau, des marais, des sables mouvants ou des surfaces similaires, le *liquide de route* permet au terrain de se durcir pour atteindre la densité du granit, permettant un passage facile. Le *liquide de route* est également efficace pour annuler les effets de sorts comme *transformation de la roche en boue*. Le *liquide de route* reste dur pendant une heure, après quoi le terrain revient à son état initial. Une flasque de *liquide de route* peut durcir une surface de 1,5 m sur 1,5 m (par exemple un chemin de 7,5 m de long et de 30 cm de large).

Manuel des méthodes dogmatiques : Ce livre relié d'argent et constellé de pierreries, apparaît comme étant un ouvrage d'une valeur considérable. Il est en fait maudit, bien que cela ne soit pas évident au premier abord.

Le manuel a le pouvoir de fournir des conseils pour toute action que son propriétaire peut penser entreprendre. Le propriétaire a seulement besoin de l'ouvrir à n'importe quelle page, et il y aura devant lui une liste d'actions, la plupart d'entre elles de nature rituelle, pour assurer le succès de n'importe quel projet qu'il entreprend.

La première fois que le livre est utilisé, le propriétaire est subitement frappé par l'idée qu'il possède maintenant la source d'informations qui pourra lui donner de bons conseils sur n'importe quel sujet. Il devient un guide pour toute sa vie. Il ne partagera pas le livre et ne laissera personne l'emmener loin de lui. Si quiconque essaye de le lui enlever, il combattra pour le garder.

A la suite de la première utilisation du livre, le propriétaire ne peut rien faire sans d'abord vérifier cet ouvrage. Les informations dans le manuel sont complètement sans valeur, mais le propriétaire ne le réalise pas. Les pages du livre changent constamment, offrant à leur propriétaire un obscur (et en général ridicule) rituel à effectuer avant de faire quoique ce soit. Ainsi, si un personnage est sur le point de rentrer dans une bataille, il peut vérifier le livre et trouver plusieurs exercices qu'il devrait entreprendre pour détendre ses muscles. S'il est sur le point de parler à un duc, il peut trouver des instructions pour la couleur de ses vêtements en fonction du jour de l'année et de l'heure de la rencontre. S'il va parler à son dieu pour un sort, il peut trouver six pages d'ablutions rituelles qu'il devrait accomplir auparavant.

Les instructions du manuel ne sont quasiment jamais dangereuses, mais elles peuvent retarder les actions de l'utilisateur dans un moment crucial.

Dès qu'un personnage est dans une situation qui nécessite une action rapide (il est par exemple attaqué), le livre retarde son propriétaire de 1d8 rounds. Si ce dernier prépare une activité longue (un long voyage par exemple), il sera occupé pendant 1d4 jours avant d'être prêt pour l'événement. Le MD devrait être créatif en décrivant les tâches que le pro-



priétaire doit effectuer avant de pouvoir confortablement se consacrer à son but.

Le désir irrésistible de suivre les instructions du manuel peut être annulé par une *délivrance de la malédiction*. A la suite de cela, la prochaine personne à ouvrir le livre devient son nouveau propriétaire. Si un propriétaire devait mourir, le livre deviendrait la propriété de la prochaine personne à ouvrir sa couverture.

Si cela est possible, le MD devrait suggérer que le personnage gagne en fait des bonus en utilisant ce livre, tout en permettant aux autres personnages de se rendre compte d'eux-mêmes de ses effets.

Médaillon d'échange des sorts : Ce pendentif permet à un lanceur de sort d'échanger un de ses sorts mémorisés du sixième niveau maximum contre un autre de niveau inférieur, un peu à la manière d'une *élucubration de Mordenkainen*. Le magicien perd le sort sacrifié et se souvient d'un ou plusieurs sorts parmi ceux qu'il a mémorisés et lancés dans les dernières 24 heures. Le niveau total de ces sorts doit être inférieur à la somme du niveau du sort sacrifié. En sacrifiant un sort du cinquième niveau par exemple, un magicien pourrait se rappeler un sort du 1er et un du 3ème, deux du 2ème, quatre du 1er, et ainsi de suite. Le médaillon ne peut fonctionner qu'une seule fois par jour. Le magicien doit disposer de tous les éléments de sort nécessaires pour les sorts échangés.

Mine dimensionnelle : Cette chose déplaisante peut prendre la forme de n'importe quel petit objet, mais elle apparaît le plus souvent comme une petite figurine en jais ou en une autre pierre noire, similaire à une *figurine enchantée*. Dès que la mine est placée dans un espace extradimensionnel, comme celui crée par une *corde enchantée*, une *poche extradimensionnelle* ou un *sac sans fond*, elle le brise. Tout ce qui s'y trouve, y compris la mine elle-même, est projeté dans le plan astral et est perdu à moins que quelqu'un puisse les retrouver. Si l'espace extradimensionnel était créé par un objet magique, comme un *sac sans fond*, ce dernier est détruit.

Miroir de rétention : Il apparaît comme étant un miroir rond en argent ordinaire, d'environ 30 cm de diamètre. Quand il est suspendu dans une pièce de 15 mètres sur 15, ou plus petite, et que le mot-clé est prononcé, le miroir enregistre tous les événements intervenant dans la pièce pendant 24 heures. Pendant cette période, il apparaît comme étant normal.

Quand le mot-clé est à nouveau prononcé, le miroir révèle tous les événements qu'il a enregistrés. Ils apparaissent sur la surface du miroir comme des séries d'images silencieuses. En tournant le miroir dans le sens des aiguilles d'une montre, le défilement des images peut être accéléré, jusqu'à ce que ces dernières passent à un rythme dix fois plus rapide que la réalité reflétée. En tournant le miroir dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, les images repassent à l'envers. Si le miroir est tenu parallèlement au sol, elles se figent. Ainsi, en tournant le miroir et en figeant les images, l'utilisateur peut sonder les événements, regarder des images précédemment vues, ou figer des images sélectionnées pour une étude approfondie.

Quand le mot-clé est prononcé une troisième fois, le *miroir de rétention* est nettoyé de toutes les images et est prêt pour enregistrer de nouvelles images pendant 24 autres heures.

Miroir de simplification : Quand un étranger passe devant ce miroir, il voit une image étrangement distordue de lui-même. Le reflet se déplace comme lui, mais le visage réfléchi dans le miroir est l'image d'un visage ordinaire. Il a des yeux, une bouche, et un nez, mais tous ces éléments manquent de personnalité. Bien que le visage bouge comme celui du personnage, il est plus petit ou plus grand que le sien, selon ce qui s'approche le plus de la taille moyenne de sa race. Tout vêtement porté par le personnage est également altéré. Les couleurs vives sont masquées, apparaissant dans des nuances de gris. Tout travail ornemental sur les armures, les armes ou les vêtements disparaît.

Si le personnage se tient devant le miroir pendant plus de deux rounds, il est instantanément métamorphosé en son reflet. Le personnage métamorphosé doit réussir un test de choc métabolique pour survivre au changement.

Il y a une chance que la personnalité et la mentalité du sujet prennent celles de sa nouvelle forme, comme dans le sort *métamorphose d'autrui*. Dans ce cas, chacun de ses scores de caractéristique passe à 11 et ses points de vie sont à la moyenne pour ses dés de vie ou son niveau. Il garde son niveau et sa classe, mais n'est pas aussi exceptionnel qu'il pouvait l'être. Il est affable et ennuyeux. L'alignement du personnage passe au loyal neutre et devient intéressé par guère grand chose d'autre que l'avènement de l'ordre sur le monde. Il voyage passionnément pour chasser le chaos partout où il peut le trouver.

Tous les effets du miroir peuvent être annulés par un sort *dissipation de la magie*. Mais, jusqu'à ce que les effets soient annulés, le personnage est inconscient de tout changement intervenu.

Mortier et pilon en obsidienne de Lorloveim : Ces outils magiques permettent à l'utilisateur de réduire même les matériaux les plus durs en une fine poudre. Les roches, les métaux et même les gemmes de tout type peuvent être réduits en poussière en moins de 1d4 rounds.

Les objets magiques placés dans le mortier ont droit à un jet de sauvegarde contre la désintégration. Si le jet est réussi, l'objet enchanté ne peut être dé-

truit de cette manière. Dans le cas contraire il est réduit en une poudre non magique.

Le mortier en obsidienne est communément utilisé par les magiciens dans la préparation d'éléments de sort et d'ingrédients pour des objets magiques. Le mortier et le pilon ne sont d'aucune efficacité l'un sans l'autre.

Œuf Philosophal : Cet objet est une cornue enchantée, une pièce de verrerie disposant d'un long tube dans laquelle des substances sont distillées. C'est un complément hautement prisé des laboratoires de magiciens, car il a deux utilisations importantes.

On peut utiliser d'une part un *œuf philosophal* dans la création de n'importe quel fluide normal ou magique. Le temps nécessaire pour créer un tel fluide est diminué de moitié par l'utilisation d'un *œuf philosophal.*

L'œuf est d'autre part un élément requis pour créer la substance qui transforme le plomb en or — la légendaire *pierre philosophale.* Ainsi, les magiciens disent parfois que "de l'Œuf sort la Pierre".

Palette d'identité de Bell : Cet objet offre une protection contre les sorts de *métamorphose* ou d'autres effets magiques changeant l'apparence physique d'une personne.

L'objet est une palette d'artiste recouverte de peintures vives et mystiques. Pour l'utiliser, une personne doit peindre un auto-portrait. La peinture n'a pas besoin d'être exécutée avec un talent quelconque, mais le peintre doit croire que le portrait est précis.

A chaque fois qu'un personnage porte son auto-portrait, ce dernier subit les effets des échecs aux jets de sauvegarde effectués quand les sorts *transformation de masse, métamorphose d'autrui, métamorphose universelle* ou *faux-semblant* sont lancés sur lui. Le portrait subit également les effets si un personnage passe devant un *miroir de simplification.*

Le jet de sauvegarde du personnage est fait normalement. S'il est réussi, le sort échoue simplement. Dans le cas contraire, le portrait est altéré, reflétant les effets du sort, mais le personnage est intact. Une fois que le portrait a subit ces effets, il ne peut plus offrir de protection à la personne qu'il représente.

Une personne sur le plan de l'Hadès portant un portrait fait par une *palette d'identité de Bell* est protégé des effets de décoloration de ce plan. C'est le dessin qui passe lentement au gris pendant que la personne conserve ses couleurs. Après deux semaines dans l'Hadès, le personnage fait un jet de sauvegarde pour savoir s'il est piégé dans ce plan. Dans le cas d'un échec, le portrait devient sans utilité à la personne qui l'a peint.

Il y a toujours un risque que certains habitants de l'Hadès découvrent une utilisation dévastatrice des dessins abandonnés. Les voyageurs seraient avisés de ne pas laisser sur ce plan de tels effets personnels derrière eux.

Une seule *palette d'identité de Bell* peut être utilisée pour brosser 2-5 portraits.

Perroquet de cristal : Cette statue de perroquet en cristal pur, haute de 30 cm, est utile dans la détection des intrus. Le *perroquet de cristal* est généralement placé sur une bibliothèque, une étagère ou un endroit similaire, lui donnant une vue dégagée sur la zone à surveiller.

Pour l'activer, l'utilisateur prononce le mot-clé, provoquant l'apparition d'une pale lueur rouge derrière les yeux du perroquet. A moins qu'il ne soit détruit, il reste efficace pendant 30 jours. L'utilisateur peut également choisir de le désactiver avec un mot-clé, auquel cas la lueur rouge disparaît de ses yeux. Une fois désactivé, il ne peut être réactivé tant que 30 autres jours ne se sont pas écoulés.

Un *perroquet de cristal* activé voit tout ce qui se passe dans un angle de 180° devant lui, à une distance de 15 mètres. Il ne peut pas mieux voir qu'un perroquet normal ; cela veut dire que sa vision peut être obscurcie par l'obscurité normale ou magique ou bloquée par des obstacles physiques.

L'utilisateur doit indiquer au perroquet quels sont les types d'intrus qu'il doit observer. L'utilisateur peut être précis ("fait attention à un homme de 2,1 m, chauve avec un manteau rouge") ou général ("fait attention à tous les intrus humanoïdes et animaux").

A chaque fois qu'un intrus pénètre dans le champ de vision du perroquet, l'utilisateur entendra un message télépathique au sujet de toutes les créatures correspondant à la description. Le message télépathique sera de nature générale, comportant rarement plus de quelques courtes phrases ("un homme avec un manteau rouge" entre ou "deux rats entrent"). Si l'utilisateur n'a pas été précis sur le type d'intrus à surveiller, le *perroquet de cristal* ne mentionnera que le nombre et le type des intrus (comme "une femme entre" ou "douze orques entrent"). Il ne fera pas mention des actions des intrus, mais simplement de leur présence ; il dira à l'utilisateur quand les intrus entrent et sortent, rien d'autre.

Les messages télépathiques peuvent être transmis sur une distance illimitée, mais ne peuvent être communiqués vers d'autres plans de l'existence. Le lien télépathique est à sens unique ; l'utilisateur ne peut pas communiquer avec le *perroquet de cristal.*

Ce dernier a une CA 3. Il se brise et devient sans utilité de manière permanente s'il subit 12 points de dégâts. L'utilisateur est instantanément conscient de cette destruction.



Pioche du partage des terres : Cette pioche enchantée permet à son porteur de trancher rapidement à travers la terre élémentaire. Le porteur de la pioche doit avoir une Force de 17 ou plus. En frappant de manière répétée la pioche sur la terre élémentaire, le porteur peut creuser un tunnel de 3 m x 3 m x 18 m par round. Les propriétés magiques de la pioche créent une surface propre et polie sans tenir compte du talent de mineur de l'utilisateur. Tous les déblais de l'excavation disparaissent magiquement, laissant un passage dégagé.

Plume de la Loi : Cette grande plume est utilisée aussi bien par les despotes que par les dirigeants bons pour s'assurer que leurs lois et proclamations sont respectées. Quiconque lisant une proclamation ou une loi affichée, ayant été écrite par cette plume, doit y obéir, que la loi soit bonne ou non.

Cet effet ne s'applique qu'aux personnes voyant réellement le message écrit. Si une personne est au courant de la loi mais n'a pas lu le papier écrit avec la plume, elle a toujours le choix d'y obéir ou de l'enfreindre. Mais, une fois qu'elle l'a lue, elle doit s'y plier.

L'effet magique est limité dans le fait qu'il maintient uniquement leur pouvoir aux trois lois les plus récentes écrites avec la plume. Les lois écrites avant les trois plus récentes sont toujours des lois, mais les citoyens ne sont pas forcés d'y obéir.

Des créatures avec une Intelligence supérieure ou égale à 15 et 12 de dés de vie ou plus ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts à la vue de la proclamation. Si le jet est réussi, l'effet est annulé et la personne prend ses décisions selon sa propre morale.

Poudre des objets comestibles de Puchezma : Voyageur invétéré qui était notoirement radin, Puchezma ne pouvait jamais se forcer à dépenser de l'argent pour des provisions décentes ou louer les services d'un chef de qualité pour ses longues excursions dans les contrées sauvages. Dans ses efforts pour créer un assaisonnement qui rendrait les plats insipides de sa cuisine de seconde zone plus savoureux, Puchezma tomba par hasard sur la formule de la *poudre des objets comestibles.*

Cette poudre, qui ressemble à du sel normal, fait que toute matière normalement inassimilable devient une nourriture comestible et nutritive. La matière doit être non vivante et non magique, sous une forme que le consommateur peut avaler ; par exemple la boue ou une cotonnade sont acceptables (le dîneur peut mâcher et avaler ces matières), ce qui n'est pas le cas de grandes pierres ou de planches de bois dur (ces objets devraient être cassés en petits morceaux avant de pouvoir être avalés). Toutes les propriétés venimeuses ou autrement dangereuses (comme les arêtes vives par exemple) sont annulées par la poudre. Une pincée de *poudre des objets comestibles* est suffisante pour traiter 27 dm3 de matière. La poudre se trouve normalement dans de petits sacs contenant de 10 à 100 pincées.

Poussière d'alourdissement de l'esprit : Cette poussière d'apparence anodine est le fléau des lanceurs de sorts. Une pincée de cette poussière peut être jetée jusqu'à 9 mètres de l'utilisateur et se dispersera pour remplir une sphère d'un mètre cinquante de rayon.

Tous les lanceurs de sorts se trouvant dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de voir leurs esprits alourdis et leurs intelligences ralenties. Tous les temps d'incantation inférieurs à 1 round sont augmentés de 2 en raison des hésitations du magicien, qui essaye de se rappeler des procédures. Les sorts qui nécessitent normalement 1 round pour être lancés demandent maintenant 1 round plus la moitié du round suivant ; les sorts qui ont normalement un temps d'incantation de 2 rounds ou plus demandent un temps supérieur de 50%. La poussière persiste dans la zone pendant 1 tour à moins d'être dissipée d'une manière quelconque (p. ex. un sort de *rafale*). Ceux qui sont affectés par la poussière sont affaiblis au niveau de leurs incantations pendant encore 1d4 + 1 tours.

Prisme de décomposition de la lumière : Cet objet réfracte la lumière dans les trois couleurs primaires — rouge, vert et bleu. L'utilisateur peut choisir la couleur de la lumière émise par le prisme.

Quand il crée un fluide ou une poudre magique, le magicien lance un sort d'*enchantement d'un objet.* Il peut ensuite utiliser le *prisme de décomposition de la lumière* pour illuminer le mélange d'un rayon bleu, rouge ou vert. La lumière doit baigner la substance pendant un jour entier. A la fin de cette période, le matériau obtient une propriété magique supplémentaire, en fonction de la couleur du rayon employé.

Rouge : La potion, la poudre ou l'huile aromatique est plus forte que la normale ; les cibles de ses effets subissent une pénalité de -2 à leurs jets de sauvegarde.

Bleu : La durée des effets de la potion, poudre ou fragrance magique est doublée.

Vert : La quantité de liquide ou poudre est doublée ; le magicien a maintenant assez de matière pour faire deux potions, deux poudres ou deux huiles aromatiques.

Robe de répétition : Cette robe à l'apparence ordinaire irradie une forte magie de type altération quand elle est soumise à détection. Son porteur acquiert une augmentation unique et puissante de sa magie. Après avoir lancé un sort, il y a un pourcentage de chances qu'un effet mnémonique/harmonique intervienne de telle manière que les énergies magiques libérées dans l'incantation du sort




soient amplifiées et retenues brièvement. Le magicien est alors capable de lancer le même sort une deuxième fois. Cela doit être fait dans le round suivant ou le sort supplémentaire est perdu.

Une fois que le sort a été lancé une seconde fois, l'énergie est complètement libérée. Il n'y a pas de possibilité d'un troisième lancement. Dans tous les cas, le sort est balayé de la mémoire du magicien jusqu'à ce qu'il l'ait remémorisé.

Les chances de disponibilité d'un sort pour un second lancement varient en fonction du niveau du sort

1er niveau	50%
2ème niveau	40%
3ème niveau	30%
4ème niveau	20%
5ème niveau	10%

L'énergie des sorts de niveau 6 et plus n'est pas conservée au sein de la trame de la robe magique. De plus, un maximum de 24 niveaux de sorts peut bénéficier par jour de cette robe. Si le magicien choisit de ne pas réutiliser un sort disponible pour un second lancement, ce sort est quand même pris en compte pour cette limite.

Si un magicien enlève sa robe, les sorts lancés pendant qu'elle est ôtée ne sont pas pris en compte dans la limite. Si un magicien lance par exemple 15 niveaux de sorts, pris en compte dans la limite quotidienne de la robe, puis enlève cette dernière, les sorts subséquents ne sont pas comptabilisés. Si le magicien remet ensuite la robe le même jour, elle garde les 15 niveaux de sorts déjà comptabilisés et tous les autres sorts lancés ensuite sont de nouveau pris en compte.

Un seul magicien peut utiliser la magie de la robe par jour donné ; si un second magicien met la robe, elle ne fonctionne pas.

Sablier de feu et de glace : Ce petit sablier fait en bois a l'air assez ordinaire, mais irradie une magie de type invocation/évocation s'il est soumis à détection. La moitié de ces sabliers contient un sable rouge, et l'autre moitié un sable bleu.

Un sablier contenant du sable rouge dans la portion inférieure permet à un lanceur de sort d'employer des sorts basés sur le feu avec une puissance augmentée : +1 par dé de dégâts. De plus, les victimes subissent une pénalité de -1 à tous les jets de sauvegarde contre de tels sorts, ceci étant valable même pour les jets de sauvegarde contre les illusions du feu.

Quand un sablier est renversé, le sable rouge coule lentement à travers l'ouverture, se transformant en sable bleu. Il faut six tours au sablier pour se remplir de sable bleu. Quand cela est fait, tous les sorts basés sur le froid lancés par le propriétaire du sablier ont un bonus de +1 par dé de dégâts. Les victimes subissent également une pénalité de -1 à leurs jets de sauvegarde contre les sorts basés sur le froid, y compris les illusions de froid.

Le sablier peut être retourné pour recréer du sable rouge, avec un changement correspondant dans les effets au bout de 6 tours.

Le sablier peut être retourné jusqu'à trois fois par jour. Cependant, il y a 1% de chances qu'à chaque retournement, le sablier se brise, déversant son sable et perdant pour toujours sa magie.

Sac d'os : Cet objet, utilisable uniquement par des prêtres, est une petite bourse en cuir d'allure ordinaire qui contient un certain nombre d'os minuscules. Quand ces derniers sont disséminés sur une zone de 40 mètres sur 20 et que le mot-clé est prononcé, une unité de squelettes jaillit immédiatement du sol. Cette unité comprend 8 figurines BATTLESYSTEM™ de squelettes (80 squelettes) armés d'épées. (Les caractéristiques de cette unité sont : AD 6; AR 8; points de vie 1; ML n/a; VD 12". Les coups infligés par des armes d'estoc ou de taille voient leurs dégâts réduits de moitié).

L'unité obéit inconditionnellement aux ordres de combat donnés par le prêtre, ne faisant jamais de test de moral. Elle combat jusqu'à ce qu'elle soit complètement détruite ou que le soleil se lève (instant où les squelettes survivants tomberont en poussière). Deux sacs sur trois (1 à 66 sur 100) sont des objets à utilisation unique : une fois que les os ont été utilisés, ils sont définitivement perdus. Le dernier tiers (67 à 100 sur 100) se remplit magiquement à chaque lever de soleil si les os ont été utilisés.

Un sac d'os fonctionnera uniquement sur un champ de bataille au plus chaud de la mêlée. (Dans le but de cette description, un "champ de bataille" est un lieu où des unités s'affrontent et où au moins 100 individus sont impliqués de chaque côté). L'unité n'éclatera jamais et n'obéira pas à d'autres ordres que celui d'engager le combat.

Certaines divinités de la guerre désapprouvent l'utilisation de soldats morts-vivants ou conjurés, trouvant cela indigne et lâche. Les prêtres adorant ce genre de divinités peuvent subir des conséquences divines s'ils choisissent d'utiliser un *sac d'os*.

Scarabée d'incertitude : Ce scarabée a un effet spécifique et potentiellement puissant. Si le porteur est dans la portée d'une *conjuration de monstres* ou d'un sort similaire (*rôdeur invisible*, *conjuration d'animaux*, etc.) lancé par une autre créature ou un autre personnage, les créatures conjurées doivent faire un jet de sauvegarde contre les sorts au moment où elles apparaissent. Si elles échouent, elles croient par erreur que le porteur du scarabée est l'individu qui les a conjurées et serviront alors le porteur du scarabée du mieux qu'elles peuvent, au lieu du lanceur du sort.



Selle de vol : Cette selle ressemble à une selle en cuir normale avec une petite boucle en argent proche du pommeau. Quand elle est attachée à un cheval ou à n'importe quelle autre monture non magique et que la boucle est fermée, la créature se voit pousser des ailes et acquiert la capacité de voler avec sa vitesse de déplacement normal (Classe de Manœuvrabilité D). La monture volante peut porter son encombrement normal.

La *selle de vol* fonctionne une seule heure par jour. Quand la boucle d'argent est détachée ou que la durée est écoulée, les ailes disparaissent et toutes les capacités de vol sont immédiatement perdues, que la monture soit en l'air ou à terre.

Serrures et clés de Skie : Cet objet ressemble à une petite serrure ouvragée avec une minuscule clé en argent. Quand la clé est tournée dans le sens des aiguilles d'une montre, toutes les portes, fenêtres et autres ouvertures à moins de 15 mètres de l'objet se ferment subitement et se verrouillent magiquement. Pour les ouvrir, ces *verrous de magicien* sont équivalents à ceux lancés par un sorcier du 12ème niveau. Les effets durent jusqu'à ce que la clé soit tournée dans le sens contraire des aiguilles d'une montre ou que l'objet soit transporté à plus de 15 mètres de là.

Les *serrures et clés de Skie* sont parfois trouvées dans les demeures de riches marchands ou de magiciens réservés.

Somme des équations mystiques : Ce livre est indiscernable des autres ouvrages magiques. Il contient des tableaux et des équations se rapportant à plusieurs sorts de la Sphère des Nombres. Il peut être utilisé comme élément matériel pour les sorts *lecture de la personnalité, téléthaumaturgie* et *addition*. S'il est utilisé de cette manière, le temps d'incantation du sort est diminué de moitié et tout jet de sauvegarde auquel le sujet du sort aurait droit subit une pénalité de -2.

Soupière d'abondance : Quand cette soupière de 8 litres en métal est remplie d'eau, le liquide est transformé en une soupe de légumes fumante et nourrissante. Une soupière entière est suffisante pour offrir un repas unique à six appétits normaux. Aucun ingrédient et aucune source de chaleur ne sont nécessaires pour la soupe. Tout liquide non magique et non empoisonné peut être utilisé à la place de l'eau. La *soupière d'abondance* ne peut être utilisée qu'une fois par jour.

Spores d'oxygenèse : Des rumeurs indiquent que le célèbre magicien Mordom créa ces spores originaux semblables à du pollen. Seuls quelques mages savent encore aujourd'hui comment les faire. Les *spores d'oxygenèse* qui existent toujours sont généralement conservés comme spécimens d'étude dans les laboratoires de puissants magiciens.

Quand des *spores d'oxygenèse* sont ingérés par une créature, ils se frayent un chemin dans ses poumons. Ils s'y développent, s'y reproduisent et y meurent. Pendant leur vie, ils créent de l'oxygène que le corps de leur hôte peut utiliser pour respirer quand il en est privé par son environnement. La colonie de spores peut vivre 2d4 jours.

Dans un environnement normal, ils gênent la respiration du personnage, provoquant une pénalité de -4 à tous les jets de Constitution. Heureusement, 12 heures de respiration dans un environnement normal pour chaque jour d'utilisation des *spores d'oxygenèse* nettoieront les poumons de la colonie.

Talisman de mémorisation : Ce talisman permet à un magicien de mémoriser des sorts en moitié moins de temps (c'est-à-dire 5 minutes par niveau de sort). La moitié de ces amulettes (1 à 5 sur 1d10) affectent uniquement la mémorisation des niveaux 1 à 5. Les autres affectent la mémorisation des niveaux de sorts 1 à 8. Le niveau 9 de sorts ne peut jamais être affecté par ce talisman.

Tapisserie de prévention des maladies : Il s'agit d'une tapisserie en coton de 1,5 m de côté portant l'image d'un arc-en-ciel. Quand elle est suspendue dans une maison ou dans un autre édifice (900 mètres carrés ou moins), elle protège les occupants des maladies non magiques. Elle n'a pas d'effet sur les personnes souffrant déjà de maladies, mais empêche les personnages en bonne santé de contracter des maladies contagieuses, allant des simples coups de froid aux pestes mortelles. La tapisserie n'offre aucune protection contre les maladies provoquées par la magie ou de nature magique.

La *tapisserie de prévention des maladies* est sujettes aux accrocs, au feu et aux autres dégâts qui pourraient affecter une tapisserie normale, bien qu'elle ait droit à un jet de sauvegarde. Sa magie est permanente uniquement tant qu'elle reste intacte. Elle peut être déplacée à un nouvel endroit, mais n'a pas d'effet en extérieur.

Tente brumeuse : Une *tente brumeuse* est contenue dans une petite flasque en verre. Enlever le bouchon provoque la sortie de la flasque d'un filet de brume blanche. Un round plus tard, la brume prend d'elle-même la forme d'une tente de 3 m sur 3,6 m, avec un seul rabat ouvert sur le devant. Le bouchon doit être replacé sur la flasque dès que la *tente brumeuse* prend forme, ou quand elle se dissipe comme décrit ci-dessous.

Quand elle est inoccupée, la *tente brumeuse* a la densité d'un nuage. Quand un ou plusieurs personnages y pénètrent, le rabat peut être fermé. De l'intérieur ce dernier a la densité de la toile et les murs et le plafond de la *tente brumeuse* apparaissent comme faits de brume blanche opaque. Le sol est transparent. En dépit de son apparence, toute la tente a la




densité de la toile une fois que le rabat est fermé. A partir de cet instant, les effets suivants interviennent :

- La *tente brumeuse*, et tous les occupants et objets se trouvant à l'intérieur, deviennent invisibles à toutes les créatures à l'extérieur. Une *détection de l'invisibilité* lancée par une créature à l'extérieur révèlera la *tente brumeuse*.
- La *tente brumeuse* s'élève à 3 mètres du sol ; elle reste en suspension tant que le rabat reste fermé. Le sol transparent permet aux occupants de la tente de voir clairement la zone environnante. Le sol de la *tente brumeuse* peut supporter 500 kg sans se rompre.

Si le rabat est ouvert, les murs, le sol et le plafond de la *tente brumeuse* deviennent instantanément visibles à ceux qui se trouvent à l'extérieur sous la forme d'une fine brume blanche. De plus, la tente descend lentement, et atterrit doucement sur le sol. Si le bouchon est enlevé de la flasque, elle se dissipe, revenant dans le flacon sous la forme d'un filet de brume blanche ; si la bouteille n'est pas rebouchée immédiatement, la brume jaillira de la flasque pour reformer une *tente brumeuse*.

La tente est insensible à tous les types de feu, mais n'offre pas une telle protection à ses occupants. Elle est sensible aux autres formes de dégâts. Elle ne fournit aucune protection supplémentaire à ses occupants par rapport à une tente normale.

Elle a une CA 10. Si elle subit 10 points de dégâts, elle se dissipe en une pluie de lumière et est annulée de manière permanente. Si cela intervient pendant que la tente est en suspension, tous les occupants tombent sur le sol. Si la *tente brumeuse* subit moins de 10 points de dégâts, elle peut revenir dans la flasque, et être libérée de nouveau ; tous les dégâts seront alors réparés.

Toque d'érudition : Le porteur de cette toque obtient un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts d'une école de magie particulière. De plus, les spécialistes de l'école désignée n'infligent pas une pénalité de -1 aux jets de sauvegarde du porteur contre leurs sorts. La nature de la toque d'érudition est déterminée en utilisant 1d8.

Jet d8	Ecole affectée
1	Abjuration
2	Altération
3	Conjuration/convocation
4	Divination supérieure
5	Enchantement/charme
6	Illusion
7	Invocation/évocation
8	Nécromancie

Parmi ces toques, 10% ont des effets mitigés, car elles ont un côté maudit : le porteur subit une pénalité de -1 à ses jets de sauvegarde contre les sorts de l'école, ou des écoles, opposée(s). La malédiction prend effet la première fois où le porteur est sujet à un sort d'une école opposée. Une fois que la malédiction a été déclenchée, la toque ne peut plus être enlevée sauf par un sort de *délivrance des malédictions.*

Valise de frugalité de Tenser : Cette malle en cuir noir modérément grande contient un nombre étonnant de petits instruments — des pinces brucelles, des verres mesureurs, de petits gobelets en céramique, etc. Elle peut être utilisée pour tirer le plus grand bénéfice de certains objets magiques à utilisation unique en les diluant en partie ou en procédant par addition. Tous les encens, potions, huiles, poudres, colles, solvants ainsi que les *pigments merveilleux de Nolzur* peuvent être affectés par la valise de Tenser.

Pour tout groupe de deux potions, d'applications de poussière ou de substances similaires, une troisième dose ou utilisation active peut être extraite. Un tel objet ne peut être affecté qu'une seule fois par le pouvoir de la valise. Les doses uniques (une seule potion, etc.) n'offrent pas assez de magie pour être traitées par la valise.

Le processus d'extraction de la magie n'est pas une simple tâche. Il prend 2d6 heures à s'accomplir. A la fin de cette période, le magicien doit faire un test d'Intelligence. S'il est réussi, la troisième dose est créée. S'il est raté, la troisième dose n'apparaît pas et il ne reste plus qu'une seule dose de la substance magique originelle.

Si une *analyse fondamentale d'Alamir* est lancée durant le processus, le magicien obtient un bonus de +2 à son test d'Intelligence. Dans cette situation, le sort ne consomme pas les objets sur lesquels il est lancé.

Chaque utilisation consomme certains des agents spéciaux nécessaires au processus. Quand elle est découverte, la malle contient assez de matériaux pour tenter 4d10 duplications.

Verre des mots préservés : Ce verre grossissant magique est cerclé d'une bande d'argent et dispose d'une poignée en ivoire. Le verre a la capacité de rendre les mots écrits illisiblement compréhensibles. Les mots qui étaient gravés dans la pierre mais effacés avec le temps, les lettres inscrites à l'encre mais maculées par la moisissure, les messages troublés par la magie, et les écrits normaux ou magiques deviennent tous clairs quand ils sont lus à travers le verre.

Les mots réels restent illisibles ; ils ne sont pas altérés en aucune manière. Seul un personnage regardant à travers le verre peut les lire clairement.

Le verre ne protège pas le lecteur d'un effet dangereux quelconque comme ceux résultant d'un parchemin maudit ou d'écritures piégées, pas plus qu'il ne rend compréhensible des messages codés ou cryptiques.



Les sorts en **gras** sont décrits dans le *Recueil de Magie*. Les autres sont disponibles dans le *Manuel des Joueurs* de la 2ème Edition.
Les sorts en *italique* sont réversibles. Le nom inverse suit la barre.
Un astérisque (*) indique un sort de magie entropique.

Abjuration

Alarme (1)
Protection contre le mal/Protection contre le bien (1)
Tour mineur (1)
Annulateur insensé de Nahal* (2)
Bouclier du chaos* (2)
Protection contre la paralysie (2)
Protection contre les tours mineurs (2)
Dissipation de la magie (3)
Non-Détection (3)
Protection contre le mal, rayon de 3 mètres/Protection contre le bien, rayon de 3 mètres (3)
Protection contre les projectiles non magiques (3)
Délivrance de la malédiction/Malédiction (4)
Globe mineur d'invulnérabilité (4)
Piège de feu (4)
Renvoi de sorts mineur (4)
Evitement/Attraction (5)
Réduire la résistance (5)
Refus de Von Gasik (5)
Renvoi (5)
Sauvegarde (5)
Coquille anti-magie (6)
Globe d'invulnérabilité (6)
Répulsion (6)
Bannissement (7)
Dissimulation (7)
Renvoi de sorts (7)
Esprit impénétrable (8)
Immunité de Serten contre les sorts (8)
Répartisseur aléatoire d'Hornung* (8)
Emprisonnement (9)
Sphère Prismatique (9)
Stabilisation* (9)

Air élémentaire

Apnée (1)
Feuille morte (1)
Mur de brouillard (1)
Chevaucher le vent (2)
Nuage de Brouillard (2)
Nuage puant (2)
Vent de murmures (2)
Analyse fondamentale d'Alamir (3)
Hâte (3)
Mur de vent (3)
Respiration aquatique (3)
Brouillard dense (4)
Bulle d'air (5)
Conjuration d'un élémental (5)
Nuage mortel (5)
Brume mortelle (6)
Contrôle du climat (6)
Suffocation (7)
Bateau-nuage (8)
Nuage incendiaire (8)
Aura élémentaire (9)

Altération

Agrandissement (1)
Altération des feux naturels (1)
Apnée (1)
Compréhension des langues/Charabia (1)
Conjuration d'élément de sort (1)
Effacement (1)
Estimation d'Hornung* (1)
Fermeture (1)
Feu de bengale (1)
Feuille morte (1)
Lumière (1)
Lumières dansantes (1)
Message (1)
Métamorphose des liquides (1)
Patte d'araignée (1)
Planeur plumeux de Murdock (1)
Poigne électrique (1
Poing de pierre (1)
Réflection du regard (1)
Réparation (1)
Saut (1)
Signature magique (1)
Tour mineur (1)
Vapeur colorée (1)
Apparence altérée (2)
Bouche magique (2)
Changement sensoriel (2)
Chevaucher le vent (2)
Corde enchantée (2)
Déblocage/Barrer (2)
Force (2)
Fracassement (2)
Irritation (2)
Lévitation (2)
Lumière continuelle (2)
Nuage de brouillard (2)
Or des fous (2)
Poches profondes (2)
Poigne terreuse de Maximilian (2)
Pyrotechnie (2)
Ténèbres, rayon de 5 mètres (2)
Vent de murmures (2)
Verrou du magicien (2)
Cabane de Leomund (3)
Clignotement (3)
Flux de feu* (3)
Forme ectoplasmique (3)
Hâte (3)
Infravision (3)
Langue des fous* (3)
Langues/Baragouin (3)
Lenteur (3)
Longue portée I (3)
Minuscules météores de Melf (3)
Mur de vent (3)
Objet (3)
Page secrète (3)
Poigne rocheuse de Maximilian (3)
Prestesse (3)
Quadrature du cercle (3)
Rafale (3)
Réalité alternative* (3)
Respiration aquatique/Respiration aérienne (3)
Runes explosives (3)
Tromperie (3)
Vol (3)
Abri sûr de Léomund (4)
Bouclier de feu (4)
Brouillard dense (4)
Célérité de Mordenkainen (4)
Croissance végétale (4)
Dilatation I (4)
Extension I (4)
Longue portée II (4)
Mémorisation de Rary (4)
Métamorphose (4)
Métamorphose d'autrui (4)
Motif arc-en-ciel (4)
Œil de magicien (4)
Peau de pierre (4)
Porte dimensionnelle (4)
Sphère d'Otiluke (4)
Transformation de masse (4)
Vacuité (4)
Bulle d'air (5)
Coffre secret de Léomund (5)
Croissance animale/Rapetissement d'animal (5)
Distorsion des distances (5)
Evitement/Attraction (5)
Extension II (5)
Fabrication (5)



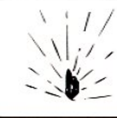
Façonnage de la pierre (5)
Forme ondoyante* (5)
Longue portée III (5)
Passe-murailles (5)
Réduire la résistance (5)
Télékinésie (5)
Téléportation (5)
Transformation d'un caillou en rocher/d'un rocher en caillou (5)
Transmutation de la pierre en boue/ Transmutation de la boue en pierre (5)
Abaissement des eaux/Elévation des eaux (6)
Bouclier entropique* (6)
Brume mortelle (6)
Contrôle du climat (6)
Désintégration (6)
Dilatation II (6)
Elucubration de Mordenkainen (6)
Extension III (6)
Garde et défense (6)
Glissement de terrain (6)
Griffes de l'ombre des roches (6)
Magie des mirages (6)
Projection de l'image (6)
Séparation des eaux (6)
Sphère glaciale d'Otiluke (6)
Transformation de la pierre en chair/Transformation de la chair en pierre (6)
Transformation de Tenser (6)
Transmutation de l'eau en poussière/Création d'eau améliorée (6)
Transparence (6)
De l'Œuf sort la Pierre (7)
Duo-dimension (7)
Evanouissement (7)
Façonnage de sort* (7)
Gravitée inversée (7)
Manoir somptueux de Mordenkainen (7)
Porte de phase (7)
Sélecteur de hiatus d'Hornung* (7)
Statue (7)
Suffocation (7)
Téléportation sans erreur (7)
Bateau-nuage (8)
Ensevelissement (8)
Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim (8)
Métamorphose universelle (8)
Nuage incendiaire (8)
Permanence (8)
Sphère télékinésique d'Otiluke (8)
Verre d'acier (8)
Arrêt du temps (9)
Asile/Appel (9)
Changement de forme (9)
Disjonction de Mordenkainen (9)
Fragilité de cristal (9)
Stase temporelle/Réajustement temporel (9)
Transfert de propriété (9)
Transmutation glorieuse (9)

Conjuration

Armure (1)
Conjuration d'élément de sort (1)
Familier (1)
Glisse (1)
Monture (1)
Serviteur invisible (1)
Tour mineur (1)
Conjuration d'un essaim (2)
Flèche acide de Melf (2)
Poussière scintillante (2)
Conjuration de monstres I (3)
Double aqueux (3)
Flèche enflammée (3)
Monture fantôme (3)
Sceau du serpent sépia (3)
Conjuration de Lycanthrope (4)
Conjuration de monstres II (4)
Tentacules noires d'Evard (4)
Acquisition de Khazid (5)
Coffret secret de Léomund (5)
Conjuration d'ombres (5)
Conjuration d'un élémental (5)
Conjuration de monstres III (5)
Molosse fidèle de Mordenkainen (5)
Avertissement (6)
Conjuration d'animaux (6)
Conjuration de monstres IV (6)
Constricteur ardent de Forest (6)
Choc entropique* (6)
Rôdeur invisible (6)
Conjuration de monstres V (7)
Conjuration instantanée de Drawmij (7)
Conjuration intensifiée (7)
Manoir somptueux de Mordenkainen (7)
Mot de pouvoir, étourdissement (7)
Souhait mineur (7)
Vaporisation prismatique (7)
Conjuration de monstres VI (8)
Emprisonnement de l'âme (8)
Labyrinthe (8)
Mot de pouvoir, cécité (8)
Mur prismatique (8)
Symbole (8)
Zone entropique* (8)
Conjuration de monstres VII (9)
Mot de pouvoir, mort (9)
Seuil (9)
Souhait (9)
Sphère prismatique (9)
Vent entropique* (9)

Enchantement/charme

Amitié (1)
Charme-personnes (1)
Hypnotisme (1)
Moquerie (1)
Sommeil (1)
Tour mineur (1)
L'irrésistible rire de Tasha (2)
Lien (2)
Oubli (2)
Peur (2)
Poches profondes (2)
Rayon débilitant (2)
Soif Inextinguible (2)
Double aqueux (3)
Immobilisation des personnes (3)
Maléfice mineur (3)
Suggestion (3)
Abri sûr de Léomund (4)
Arme enchantée (4)
Charme-monstre (4)
Charme de feu (4)
Confusion (4)
Emotion (4)
Maladresse (4)
Maléfice supérieur (4)
Miroir magique (4)
Bâton magique (5)
Brouillard spirituel (5)
Chaos (5)
Débilité mentale (5)
Discussion oiseuse de Léomund (5)
Domination (5)
Fabrication (5)
Immobilisation des Monstres (5)
Enchantement d'un objet (6)
Garde et défense (6)
Mauvais œil (6)
Quête (6)
Suggestion de masse (6)
Charme-plantes (7)
De l'Œuf sort la Pierre (7)
Parcours de l'ombre (7)
Vol d'enchantement (7)
Antipathie/Sympathie (8)
Bateau-nuage (8)
Charme de masse (8)
Danse irrésistible d'Otto (8)
Entrave (8)
Ensevelissement (8)
Exigence (8)
Asile/Appel (9)
Disjonction de Mordenkainen (9)



Divination

Approximation d'Hornung* (1)
Démêlage* (1)
Détection de la magie (1)
Détection des morts-vivants (1)
Identification (1)
Lecture de la magie (1)
Tour mineur (1)
Connaissance des alignements/ Alignement indétectable (2)
Détection de l'invisibilité (2)
Détection du mal/Détection du bien (2)
ESP (2)
Localisation d'un objet/ Dissimulation d'un objet (2)
Vie Passée (2)
Analyse fondamentale d'Alamir (3)
Clairaudience (3)
Clairvoyance (3)
Vision de sorcier (3)
Détection de la scrutation (4)
Localisation de créature (4)
Miroir magique (4)
Acquisition de Khazid (5)
Contact avec un autre plan (5)
Vision Fausse (5)
Connaissance des légendes (6)
Vision véritable (6)
Vision (7)
Ecran (8)
Pressentiment (9)

Eau élémentaire

Métamorphose des liquides (1)
Soif inextinguible (2)
Analyse fondamentale d'Alamir (3)
Double aqueux (3)
Respiration aquatique (3)
Mur de glace (4)
Tempête de glace (4)
Bulle d'air (5)
Cône de froid (5)
Conjuration d'un élémental (5)
Transformation de la pierre en boue (5)
Abaissement des eaux (6)
Séparation des eaux (6)
Sphère glaciale d'Otiluke (6)
Transmutation de l'eau en poussière (6)
Tempête d'acide (7)
Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim (8)
Aura élémentaire (9)

Feu élémentaire

Altération des feux normaux (1)
Feu de bengale (1)
Lumières dansantes (1)
Mains brûlantes (1)
Pyrotechnie (2)
Sphère enflammée (2)
Analyse fondamentale d'Alamir (3)
Boule de feu (3)
Flèche enflammée (3)
Minuscules météores de Melf (3)
Bouclier de feu (4)
Charme de feu (4)
Mur de feu (4)
Piège de feu (4)
Conjuration d'un élémental (5)
Constricteur ardent de Forest (6)
Boule de feu à retardement (7)
Poing enflammé de Malec-Keth (7)
Nuage incendiaire (8)
Aura élémentaire (9)
Nuée de météores (9)

Illusion/Fantasme

Aura magique de Nystul (1)
Changement d'apparence (1)
Force fantasmatique (1)
Hantise (1)
Rumeur illusoire (1)
Tour mineur (1)
Ventriloquie (1)
Cécité (2)
Détection faussée (2)
Flou (2)
Force fantasmatique majeure (2)
Image miroir (2)
Invisibilité (2)
Motif hypnotique (2)
Or des fous (2)
Piège de Léomund (2)
Surdité (2)
Vent de murmures (2)
Calligraphie illusoire (3)
Force spectrale (3)
Force ectoplasmique (3)
Invisibilité, rayon de 3 mètres (3)
Monture fantôme (3)
Ombre rampante de Lorloveim (3)
Assassin fantasmatique (4)
Création mineure (4)
Invisibilité majeure (4)
Monstres d'ombre (4)
Motif arc-en-ciel (4)
Mur illusoire (4)
Terrain hallucinatoire (4)
Terreur (4)
Vacuité (4)
Création majeure (5)
Faux-semblant (5)
Illusion majeure (5)
Magie d'ombre (5)
Monstres mi-ombre (5)
Porte d'ombre (5)
Rêve/Cauchemar (5)
Double illusoire (6)
Illusion permanente (6)
Illusion programmée (6)
Magie de la demi-ombre (6)
Magie des mirages (6)
Mauvais œil (6)
Projection de l'image (6)
Reflets (6)
Transformation indistincte de Lorloveim (6)
Voile (6)
Chat d'Ombre (7)
Dissimulation (7)
Invisibilité de masse (7)
Parcours de l'ombre (7)
Simulacre (7)
Ecran (8)
Ennemi subconscient (9)

Invocation/Evocation

Alarme (1)
Bouclier (1)
Disque flottant de Tenser (1)
Feu de bengale (1)
Mur de brouillard (1)
Projectile magique (1)
Rupture hasardeuse de Nahal* (1)
Tour mineur (1)
Déflecteur funeste d'Hornung* (2)
Nuage puant (2)
Sphère enflammée (2)
Toile d'araignée (2)
Augmentation I (3)
Boule de feu (3)
Eclair (3)
Minuscules météores de Melf (3)
Bâton-tonnerre (4)
Bouclier de feu (4)
Célérité de Mordenkainen (4)
Cri (4)
Divination améliorée (4)
Excavation (4)
Là/Pas là* (4)
Malchance* (4)
Mur de feu (4)
Mur de glace (4)
Piège de feu (4)



Sphère d'Otiluke (4)
Tempête glaciale (4)
Cône de froid (5)
Discussion oiseuse de Léomund (5)
Envoi (5)
Main d'interposition de Bigby (5)
Mur de fer (5)
Mur de force (5)
Mur de pierre (5)
Nuage mortel (5)
Rêve (5)
Vortex* (5)
Augmentation II (6)
Brume de mort (6)
Chaîne d'éclairs (6)
Contingence (6)
Enchantement d'un objet (6)
Garde et défense (6)
Main impérieuse de Bigby (6)
Sphère glaciale d'Otiluke (6)
Transformation de Tenser (6)
Boule de feu à retardement (7)
Cage de force (7)
De l'Œuf sort la Pierre (7)
Epée de Mordenkainen (7)
Poigne de fer de Bigby (7)
Poing enflammé de Malec-Keth (7)
Souhait mineur (7)
Tempête acide (7)
Choc kaléidoscopique de Gunther (8)
Entrave (8)
Exigence (8)
Homoncule-bouclier (8)
Nuage incendiaire (8)
Poing serré de Bigby (8)
Sphère télékinétique d'Otiluke (8)
Absorption d'énergie (9)
Aura élémentaire (9)
Chaîne de contingences (9)
Feu entropique* (9)
Main broyante de Bigby (9)
Nuée de météores (9)
Sort astral (9)

Magie entropique

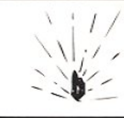
Approximation d'Hornung* (1)
Démêlage* (1)
Rupture hasardeuse de Nahal* (1)
Annulateur insensé de Nahal* (2)
Bouclier du chaos* (2)
Déflecteur funeste d'Hornung* (2)
Flux de feu* (3)
Langue des fous* (3)
Réalité alternative* (3)
Là/Pas là* (4)
Malchance* (4)
Forme ondoyante* (5)
Vortex* (5)
Bouclier entropique* (6)
Choc entropique* (6)
Façonnage de sort* (7)
Sélecteur de hiatus d'Hornung* (7)
Répartisseur aléatoire d'Hornung* (8)
Zone entropique* (8)
Feu entropique* (9)
Stabilisation* (9)
Vent entropique* (9)

Nécromancie

Détection des morts-vivants (1)
Toucher glacial (1)
Tour mineur (1)
Main spectrale (2)
Armure spirituelle (3)
Immobilisation des morts-vivants (3)
Mort simulée (3)
Toucher vampirique (3)
Affaiblissement (4)
Contagion (4)
Masque mortuaire (4)
Animation des morts (5)
Réceptacle magique (5)
Monture spectrale de Bloodstone (6)
Réincarnation (6)
Sort de mort (6)
Conjuration intensifiée (7)
Contrôle des morts-vivants (7)
Doigt de mort (7)
Jonction effroyable de Bloodstone (7)
Suffocation (7)
Clone (8)
Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim (8)
Homoncule-bouclier (8)
Absorption d'énergie (9)
Cri de la banshee (9)

Terre élémentaire

Poing de pierre (1)
Or des fous (2)
Poigne terreuse de Maximilian (2)
Analyse fondamentale d'Alamir (3)
Poigne rocheuse de Maximilian (3)
Excavation (4)
Peau de pierre (4)
Transformation d'un caillou en rocher/Transformation d'un rocher en caillou (4)
Conjuration d'un élémental (5)
Distorsion des distances (5)
Façonnage de la pierre (5)
Mur de fer (5)
Mur de pierre (5)
Passe-murailles (5)
Transformation de la pierre en boue (5)
Glissement de terrain (6)
Transformation de la pierre en chair (6)
Transparence (6)
De l'Œuf sort la Pierre (7)
Statue (7)
Entrave (8)
Verre d'acier (8)
Aura élémentaire (9)
Fragilité de cristal (9)



Les sorts en **gras** sont décrits dans le *Recueil de Magie*. Les autres sont disponibles dans le *Manuel des Joueurs* de la 2ème Edition.
Les sorts en *italique* sont réversibles. Le nom inverse suit la barre.
Un astérisque (*) indique un sort de magie chorale.

Générale

Bénédiction/Malédiction (1)
Détection du mal (1)
Purification de la nourriture et des boissons/Putréfaction de la nourriture et des boissons (1)
Union* (1)
*Sanctification/Profanation** (2)
Elévation* (4)
Point focal* (4)
Pénitence (5)

Animale

Amitié avec les animaux (1)
Invisibilité aux animaux (1)
Localisation d'animaux ou de plantes (1)
Charme personnes ou mammifères (2)
Charme-serpents (2)
Langages des animaux (2)
Messager (2)
Conjuration d'insectes (3)
Immobilisation des animaux (3)
Appel de créatures des bois (4)
Conjuration d'animaux I (4)
Insectes géants/Insectes rapetissés (4)
Répulsion des insectes (4)
Conjuration d'animaux II (5)
Croissance animale/Réduction animale (5)
Conjuration d'animaux III (6)
Coquille anti-animaux (6)
Fatalité rampante (7)

Astrale

Parler avec un voyageur astral (1)
Fenêtre astrale (3)
Jonction avec un voyageur astral (4)
Changement de plan (5)
Projection astrale (7)

Chaos

Missive erronée (1)
Festin de zizanie (2)
Causalité aléatoire (3)
Fourvoiement magique (3)
Combat chaotique (4)
Ethiques inversées (4)
Sommeil chaotique (4)
Ordres chaotiques (5)
Climat incontrôlé (7)

Charme

Apaisement/Effroi (1)
Injonction (1)
Discours captivant (2)
Immobilisation des personnes (2)
Musique des sphères (2)
Transfert mystique* (2)
Contrôle des émotions (3)
Action libre (4)
Manteau de bravoure/Manteau de Terreur (4)
Octroi de sorts (4)
Croisade (5)
Hôte* (5)
Confusion (7)
Pacte (7)

Climat

Lueur féerique (1)
Obscurcissement (2)
Appel de la foudre (3)
Contrôle de la température, rayon de 3 mètres (4)
Protection contre la foudre (4)
Stase climatique (4)
Arc-en-ciel (5)
Contrôle des vents (5)
Conjuration du climat (6)
Contrôle climatique (7)

Combat

Gourdin magique (1)
Pierre magique (1)
Cantique (2)
Marteau spirituel (2)
Chœur céleste* (3)
Prière (3)
Colonne de feu (5)
Fléau d'insectes (5)
Courroux spirituel* (6)
Parole divine/Parole infernale (7)

Conjuration

Invoquer la foi (1)
Puiser dans la puissance divine (2)
Abjuration (4)
Appel de créatures des bois (4)
Conjuration d'animaux I (4)
Conjuration d'animaux II (5)
Dissipation du mal/Dissipation du bien (5)
Animation d'un objet (6)
Conjuration d'animaux III (6)
Conjuration du climat (6)
Mot de rappel (6)
Mur d'épines (6)
Serviteur aérien (6)
Asile/Appel (7)
Esprit de puissance* (7)
Conjuration d'un élémental de terre/Renvoi d'un élémental de terre (7)
Fatalité rampante (7)
Pacte (7)
Portail (7)

Création

Création de symbole sacré (2)
Création de nourriture et d'eau (3)
Addition (4)
Bénédiction d'abondance (5)
Animation d'un objet (6)
Barrière acérée (6)
Festin des héros (6)
Mur d'épines (6)
Bâton sylvanien (7)
Char de Sustarre (7)

Divination

Analyse d'équilibre (1)
Détection des collets et des fosses (1)
Détection de la magie (1)
Détection du poison (1)
Localisation d'animaux ou de plantes (1)
Augure (2)
Connaissance des alignements/Alignement indétectable (2)
Détection des charmes/Charme indétectable (2)
Détection des pièges (2)
Langages des animaux (2)
Détection extra-dimensionnelle (3)
Communication avec les morts (3)
Localisation d'un objet/Dissimulation d'un objet (3)
Bassin divinatoire (4)
Détection des mensonges/Mensonge indétectable (4)
Divination (4)
Langues/Baragouin (4)
Bénitier magique (5)
Communion (5)
Communion avec la nature (5)
Conséquence (5)
Onde mentale* (5)
Vision véritable (5)
Langage des monstres (6)
Orientation (6)




Pierres commères (6)
Inspiration divine (7)
Meurtre de l'esprit (7)

Elémentaire

Combustion prolongée (1)
Création d'eau/Destruction d'eau (1)
Diable de poussière (2)
Flammes (2)
Lame enflammée (2)
Métal brûlant/Métal gelé (2)
Piège de feu (2)
Façonnage de la pierre (3)
Fusion dans la pierre (3)
Marche sur les eaux (3)
Protection contre le feu (3)
Pyrotechnie (3)
Respiration aquatique/Respiration aérienne (3)
Traversée des flammes (3)
Abaissement des eaux/Elévation des eaux (4)
Production de feu/Extinction de feu (4)
Marche aérienne (5)
Mur de feu (5)
Nuage de purification (5)
Interdiction des élémentaux (5)
Pierres acérées (5)
Transmutation de la pierre en boue/ Transmutation de la boue en pierre (5)
Conjuration d'un élémental de feu/ Renvoi d'un élémental de feu (6)
Pierres commères (6)
Semences de feu (6)
Séparation des eaux (6)
Transmutation de l'eau en poussière/ Création d'eau améliorée (6)
Animation de la pierre (7)
Char de Sustarre (7)
Conjuration d'un élémental de terre/ Renvoi d'un élémental de terre (7)
Séisme (7)
Tempête de feu/Etouffement de feu (7)
Transmutation du métal en bois (7)
Vent divin (7)

Air élémentaire

Diable de poussière (2)
Respiration aquatique/Respiration aérienne (3)
Marche aérienne (5)
Nuage de purification (5)
Vent divin (7)

Eau élémentaire

Création d'eau/Destruction d'eau (1)
Marche sur les eaux (3)
Respiration aquatique/Respiration aérienne (3)
Abaissement des eaux/Elévation des eaux (4)
Transmutation de la pierre en boue/ Transmutation de la boue en pierre (5)
Séparation des eaux (6)
Transmutation de l'eau en poussière /Création d'eau améliorée (6)

Feu élémentaire

Combustion prolongée (1)
Flammes (2)
Lame enflammée (2)
Métal brûlant/Métal gelé (2)
Piège de feu (2)
Protection contre le feu (3)
Pyrotechnie (3)
Traversée des flammes (3)
Production de feu/Extinction de feu (4)
Mur de feu (5)
Conjuration d'un élémental de feu/ Renvoi d'un élémental de feu (6)
Semences de feu (6)
Char de Sustarre (7)
Tempête de feu/Etouffement de feu (7)

Terre élémentaire

Façonnage de la pierre (3)
Fusion dans la pierre (3)
Pierres acérées (5)
Transmutation de la pierre en boue/ Transmutation de la boue en pierre (5)
Pierres commères (6)
Séparation des eaux (6)
Transmutation de l'eau en poussière /Création d'eau améliorée (6)
Animation de la pierre (7)
Conjuration d'un élémental de terre/ Renvoi d'un élémental de terre (7)
Séisme (7)
Transmutation du métal en bois (7)

Garde

Gardien sacré (1)
Silence, rayon de 5 mètres (2)
Vouivre de garde (2)
Glyphe de garde (3)
Vigilance indéfectible de la sentinelle sacrée (5)
Barrière acérée (6)
Symbole (7)

Guerre

Courage (1)
Moral (1)
Perception des émotions (2)
Ralliement (2)
Adaptation (3)
Chausse-trappe (3)
Commandement/Doute (4)
Pieds emmêlés/Passage sélectif (4)
Déguisement (5)
Artillerie illusoire (5)
Variation de la gravité (6)
Fortification illusoire (7)
Engins d'ombre (7)

Loi

Injonction (1)
Calmer les esprits (2)
Discours captivant (2)
Immobilisation des personnes (2)
Obstination bornée (3)
Force d'un seul (3)
Manie de l'ordre (4)
Harmonie défensive (4)
Force du champion (5)
Autorisation préalable (5)
Obstination légale (6)
Contrôle climatique (7)

Nécromantique

Invisibilité aux morts-vivants (1)
Aide (2)
Animation des morts (3)
Guérison de la cécité ou de la surdité/Cécité ou Surdité (3)
Guérison des maladies/ Contamination (3)
Mort simulée (3)
Protection contre le plan négatif (3)
Rappel à la vie/Mort (5)
Meurtre de l'esprit (7)
Régénération/Flétrissure (7)
Réincarnation (7)
Restitution/Perte d'énergie (7)
Résurrection (7)
Souffle de vie/souffle de mort (7)

Nombres

Analyse d'équilibre (1)
Lecture de personnalité (1)
Moment propice (2)
Musique des sphères (2)
Détection extradimensionnelle (3)
Lecture de l'instant (3)
Téléthaumaturgie (3)
Addition (4)
Pliure dimensionnelle (4)
Contrôle des probabilités (4)



Conséquence (5)
Manipulation extradimensionnelle (5)
Poche extradimensionnelle (5)
Miroir physique (6)
Réclusion (7)
Déformation de l'espace (7)
Intemporalité (7)

Pensée

Lecture des émotions (1)
Capture de pensée (1)
Idée (2)
Lecture de l'esprit (2)
Contrôle des émotions (3)
Lecture des souvenirs (3)
Télépathie (3)
Génie (4)
Domination mentale (4)
Rapport (4)
Solipsisme (4)
Emission de pensées (4)
Délabrement de la mémoire (5)
Rupture mentale (5)
Incrédulité (6)
Esprits groupés (6)
Inspiration divine (7)
Meurtre de l'esprit (7)

Protection

*Cercle d'union/Cercle d'infortune** (1)
Endurance du froid/Endurance de la chaleur (1)
Protection contre le mal/Protection contre le bien (1)
Sanctuaire (1)
Altération du temps (2)
Peau d'écorce (2)
Résistance au feu/Résistance au froid (2)
Délivrance de la malédiction/Malédiction (3)
Dissipation de la magie (3)
Délivrance de la paralysie (3)
*Ligne de protection/ligne de destruction** (3)
Protection contre le feu (3)
Protection contre le plan négatif (3)
Vêtement magique (3)
Immunité contre les sorts (4)
Protection contre la foudre (4)
Protection contre le mal, rayon de 3 mètres/Protection contre le bien, rayon de 3 mètres (4)
Répulsion des insectes (4)
Dissipation du mal/Dissipation du bien (5)
Protection anti-plantes (5)
Coquille anti-animaux (6)
Interdiction (6)

Soins

Soins des blessures légères/Blessures légères (1)
Ralentissement du poison (2)
Fortifiant* (4)
Neutralisation du poison/Poison (4)
Soins des blessures graves/Blessures graves (4)
Soins des blessures critiques/Blessures critiques (5)
Guérison/Mise à mal (6)

Solaire

Lumière/Ténèbres (1)
Clair d'étoiles (3)
Lumière continuelle/Ténèbres continuelles (3)
Chaleur bénite (4)
Arc-en-ciel (5)
Rayon de lune (5)
*Le grand cercle/Le cercle noir** (6)
Orbe desséchante de Sol (6)
Rayon de soleil (7)

Temps

Connaissance de l'âge (1)
Connaissance du temps (1)
Hésitation (2)
Sieste (2)
Guérison accélérée (3)
Choix du futur (3)
Age végétal (4)
Horloge corporelle (4)
Modification de mémoire (4)
Vieillissement d'objet/Rajeunissement d'objet (5)
Action répétée (5)
Bassin temporel (5)
Vieillissement d'une créature/Redonner la jeunesse (6)
Temps inversé (6)
À demain (6)
Age de dragon (7)

Végétale

Combustion prolongée (1)
Enchevêtrement (1)
Gourdin magique (1)
Localisation d'animaux ou de plantes (1)
Passage sans trace (1)
Baie magique/Baie vénéneuse (2)
Croc-en-jambe (2)
Distorsion du bois/Redressement du bois (2)
Peau d'écorce (2)
Arbre (3)
Collet (3)
Croissance d'épines (3)
Croissance végétale (3)
Pourriture lente (3)
Bâtons en serpents/Serpents en bâtons (4)
Forêt hallucinatoire/Forêt révélée (4)
Immobilisation des plantes (4)
Langage des plantes (4)
Porte végétale (4)
Passe-plantes (5)
Protection anti-plantes (5)
Chêne animé (6)
Mur d'épines (6)
Répulsion du bois (6)
Transport par les plantes (6)
Bâton sylvanien (7)

Vigilance

Barrière anti-vermine (1)
Coffre pondéreux (1)
Coffre véloce (2)
Zone de vérité (2)
Vigilance efficace contre les monstres (3)
Elimination des invisibilités (3)
Sols grinçants (3)
Doléance du voleur (3)
Zone d'air pur (3)
Stase climatique (4)
Barrière de rétention (5)
Interdiction des élémentaux (5)
Mise à la terre (5)
Murs hurlants (5)
Vigilance contre les morts-vivants (5)
Anti-dragon (6)
Terre de stabilité (6)
Murs tentaculaires (7)

Voyageurs

Connaissance de la direction (1)
Allégement (2)
Aura de bien-être (2)
Connaissance des coutumes (3)
Création d'un campement/Lever le camp (3)
Main secourable (3)
Cercle d'intimité (4)
Cheval de bois (4)
Chemin dégagé/Chemin encombré (5)
Marche aisée (5)
Monture monstrueuse (6)
Route flottante (7)



Appendice 3 : Index alphabétique des sorts

Les sorts en **gras** sont décrits dans le *Recueil de Magie*. Les autres sont disponibles dans le *Manuel des Joueurs* de la 2ème Edition.
Les sorts en *italique* sont réversibles.
Un astérisque (*) indique un sort de magie chorale.
Un double astérisque (**) indique un sort de magie entropique.

A

B

C



D







P

Q

R

S



T

U

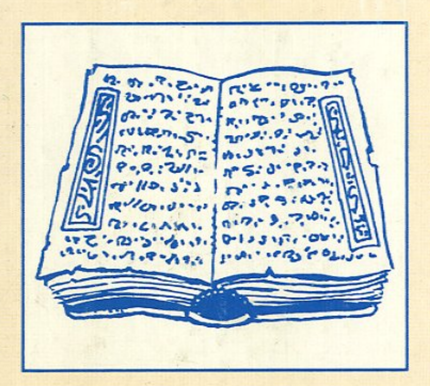
V

Z



Accessoire

Recueil de Magie



Entraînez vos jeteurs de sorts vers des limites qu'ils n'ont jamais atteintes ! Avec plus de deux cents nouveaux sorts et objets magiques, le *Recueil de Magie* élargit les horizons de tous les prêtres et magiciens de la 2ème édition du jeu AD&D®.

Dans ces pages se trouvent de nouvelles formes de sorcellerie comme l'élémentalisme, la métamagie et l'entropie, mais aussi de quoi étendre les Ecoles déjà existantes. Pour les prêtres, des Sphères entièrement nouvelles ont été découvertes — celles du Chaos, de la Loi, des Nombres, de la Pensée, de la Guerre et de la Vigilance — des sorts de quête puissants et inédits sont prêts à être invoqués.

Tous les personnages ressentiront l'excitation de la découverte devant des objets magiques comme la *griffe de drainage*, la *mine dimensionnelle*, le *perroquet de cristal*, l'*anneau du hasard* et le *bâton des éléments*. Le *Recueil de Magie* est un développement inestimable pour tous les utilisateurs de magie !

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147, U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom



2121F